TORMENTA

ANO 1 • NÚMERO 7 • R$ 3,00

HERÓIS SELVAGENS!

Rangers, Druidas e Xamãs

Não deixe o dragão fugir! Complete sua coleção!

As primeiras edições da DRAGÃO BRASIL

DB #1 a #49 • R$ 2,00 cada

PROMOÇÃO POR TEMPO LIMITADO!

Edição comemorativa. Acompanha a primeira edição do livro básico de TORMENTA

DB #50 • R$ 5,00

Edição extra. Acompanha o suplemento PANTEÃO

DB #54 • R$ 5,00

Edição extra. Acompanha o suplemento TEMPORADA DE CAÇA

DB #58 • R$ 5,00

Edição comemorativa. Acompanha o MANUAL 3D&T

DB #60 • R$ 6,00

As edições mais recentes da DB

DB #51 a #59 • R$ 4,00 cada*

DB #61 a #76 • R$ 4,90 cada

*exceto as edições #54 e # 58

Acrescente ao total do pedido as despesas de correio:

Até 8 revistas	
SP/Interior	R$ 4,00
Outros Estados	R$ 4,50
De 8 a 25 revistas	
SP/Interior	R$ 5,50
Outros Estados	R$ 6,00
Acima de 25 revistas consulte nossos preços pelo telefone	

Preencha o cupom abaixo ou faça xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849 2266 • 3849 1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência dos correios.

Quero receber as edições: ____/____/____/____/____/____/____/____/____ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

Assinale sua Forma de pagamento/

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....

Reis da Selva!

HOLY AVENGER, a saga em quadrinhos que acontece no mundo de Arton, apresenta numerosos personagens de alguma forma ligados à natureza. A mais conhecida é sem dúvida a protagonista Lisandra, uma jovem druida perturbada e obcecada em sua busca pelos Rubis da Virtude. E outra personagem muito querida é Odara, a xamã centaura, que faz breves participações na história e também responde às cartas dos leitores.

Lisandra e Odara são, respectivamente, uma druida e uma xamã. Ambas são uma espécie de clérigas de Allihanna, a Deusa da Natureza em Arton. Mas até agora essa diferença nunca havia sido explicada detalhadamente, em termos de regras, em nenhum livro básico ou artigo sobre o mundo de **Tormenta.**

A matéria de capa desta edição vem corrigir esse problema. Ela apresenta não apenas druidas e xamãs de Allihanna, mas também suas contrapartes diabólicas — os servos de Megalokk, o Deus dos Monstros. E para completar o conjunto de aventureiros selvagens, temos também o Ranger — um arquétipo clássico da fantasia medieval, presente no jogo **AD&D,** mas não em **3D&T** e **Daemon.**

"Heróis da Natureza" também introduz pela primeira vez no jogo **3D&T** os kits de personagem. Eles são uma pequena amostra das dezenas de outros kits que serão apresentados na série **Guias dos Aventureiros de Arton,** uma nova coleção a ser lançada pela Daemon Editora.

Os Selvagens Editores

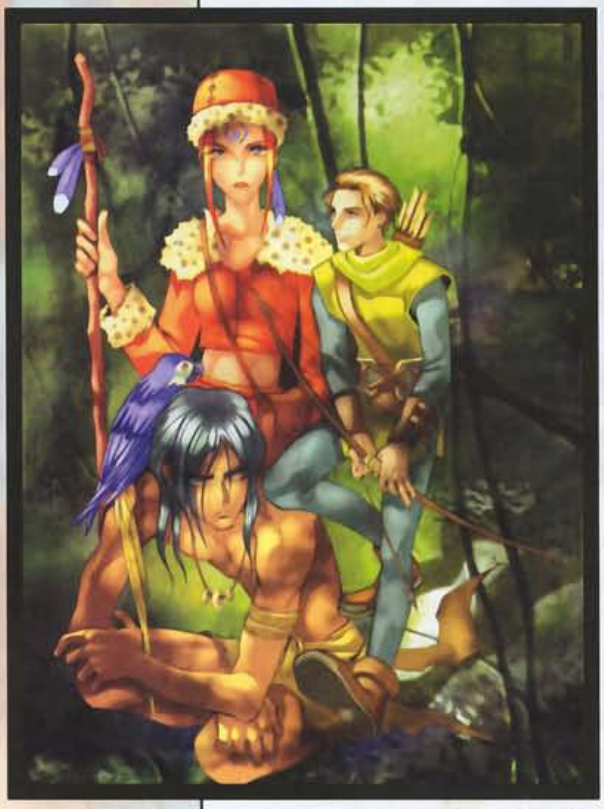
O Cemitério de Gorendill 2
Uma conspiração de clérigos oculta na cidade.

Heróis da Natureza 4
Novas regras para os Rangers, Druidas e Xamãs de Arton.

O Caminho para Doherimm 14
Um anão decide mostrar o caminho para o reino secreto.

Vingador-de-Aço 22
A origem de Taskan Skylander, um dos grandes heróis de Arton.

O Necromante Responde 30
Dúvidas, críticas, pólvora...



capa: Erica Awano e André Vazzios

Diretor: Ruy Pereira • **Editores Executivos:** J.M.Trevisan, Rogério "Katabrok" Saladino • **Produtor Gráfico:** Roberto Avelino • **Colaboradores desta edição:** André Vazzios, Erica Awano, Joe Prado• **Diagramadores:** Dawis Roos, Márcia M. S. Braga • **Scanners:** Edilson Gedo, Wagner F. Nunes • **Contato:** Lourdes Maurício • **Números Atrasados:** Viviane Assis, Luzia Begalli • **Administração, Redação e Publicidade:** Rua Comendador Miguel Calfat, 421, 04537-081, SP/SP • **Telefax:** (11) 3849-1159/ 3849-2266 • **Distribuição exclusiva para todo o Brasil:** Fernando Chinaglia S/A • **Impressão e Acabamento:** Parma •

Atenção: DRAGÃO BRASIL e TORMENTA não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. TORMENTA é uma publicação bimestral da Trama Editorial Ltda, Ano I, #7. AD&D™ TSR Inc. GURPS™ Steve Jackson Games Inc. 3D&T™ Trama Editorial Ltda. Sistema Daemon™ Daemon Editora

O Cemitério de Gorendill

Uma sociedade secreta ameaça destruir a cidade!

Ei, rapaz! Sim, você mesmo! É novo na cidade, não é? Eu também, me mudei para cá não faz muito tempo. Vim para Gorendill atraído pela chance de uma vida mais próspera. É uma bela cidade, não acha?

Você se importa em me pagar uma bebida? Não precisa ter medo de mim, não quero lhe fazer mal. Ah! Não precisa temer Biggorn também. Ele é mesmo o dono da taverna, mas é um minotauro pacífico. Não costuma devorar seres humanos. Pelo menos, eu espero que não!

Tenho uma boa história para contar. Sei que você está interessado. Uma pessoa não viaja tantos quilômetros quanto você provavelmente viajou se não estiver em busca de alguma aventura, não é? Entendo.

Agora chegue mais perto. Já ouviu falar do cemitério que há aqui nos arredores? Não? É um lugar estranho e cercado de boatos. Dizem que é muito, muito perigoso. Você vai notar que ninguém aqui na cidade fala muito sobre ele. Eles têm medo. Dizem que lá habita uma criatura, o Guardião. A maioria das pessoas não sabe como ele é.

Mas eu andei rondando o lugar. Não me olhe assim! Sou apenas muito curioso. Claro que nunca entrei lá... apenas fiquei observando. Falei com algumas pessoas que há muito custo me deram alguma informação também. Você não imagina o que descobri...

Um dia, uma mulher estava passando pelos arredores do cemitério. Sabe o que ela me contou? Disse que, quando estava observando o lugar, viu uma pessoa caminhando por lá. Sabia que ninguém daqui teria coragem de pôr os pés ali — eis porque a estranha figura lhe chamou a atenção.

Ele andava devagar, com uma pá sobre o ombro, e vestia um manto sujo e rasgado. Sabe qual foi o maior susto da pobre mulher? Por um instante, a figura sombria pareceu notar sua presença, e olhou em sua direção. Sabe o que ela viu? Seu rosto não tinha pele, nem carne... era apenas uma caveira! Ele apenas olhou para ela, e depois continuou andando. Estranho, não é?

Outro dia fui lá perto. Posso não ser um grande sábio, mas já estudei alguma coisa na vida.

Notei que os túmulos e criptas que existem no cemitério não são muito recentes. Algumas daquelas construções têm alguns séculos, meu amigo! Devem estar ali desde antes da própria fundação da cidade.

Investiguei um pouco mais. Descobri sobre um antigo costume de enterrar com os mortos seus pertences mais valiosos. Posso apostar que sob aquela terra existem catacumbas, corredores e muitos, muitos tesouros. Quem sabe até um ou dois objetos mágicos! O que você acha? Use a imaginação. Qualquer um poderia ficar rico!

Entretanto, ainda tem o tal Guardião. Essa é a criatura que dizem habitar o cemitério. Eu também não sei quase nada sobre ele, mas sei que é poderoso. Um sujeito disse que o viu uma vez. Disse que parecia um homem alto, branco feito leite, vestido com uma mortalha e portando uma brilhante e enorme foice. Pode ter sido apenas uma alucinação... mas é bem verdade que nunca mais vi esse mesmo homem aqui em Gorendill.

Quer saber o que acho? Aquele cemitério não tem nenhum Guardião. Acho que a superstição desse povo os faz inventar histórias. Aquele lugar está cheio de tesouros esperando para serem resgatados. O povo diz que, se alguém profanar os túmulos, os mortos vão se levantar e destruir a cidade! Você já ouviu uma história mais engraçada?

O quê? Então você vai até lá? Acho que é uma boa idéia! Você é mesmo um aventureiro corajoso, meu rapaz. Mas não conte sobre sua empreitada a ninguém, senão podem querer impedi-lo. Eu? Ir com você? Não, estou ficando velho. Caçar tesouros não é mais para mim. Deixo para os mais jovens. Muito boa sorte, meu jovem. Adeus!

A Seita

O Cemitério de Gorendill foi construído há muito tempo, por um povo já esquecido. Depois que a cidade foi fundada, os habitantes acharam que era algum lugar sagrado, e decidiram também enterrar ali seus mortos. Mas devido a muitas ocorrências estranhas dentro de seus muros, o lugar é evitado por todos.

Mas existe uma verdade terrível que nenhum cidadão comum de Gorendill realmente conhece: as catacumbas do local hoje servem como esconderijo para um grupo de adoradores de Leen, o Deus da Morte. São cerca de dez deles, todos clérigos de nível 2 a 10 (ou entre 5 e 10 pontos de personagem em **3D&T**). Eles levam uma vida dupla, como devotos de seu deus e também como habitantes comuns da cidade.

O objetivo principal da seita é comandar um exército de mortos-vivos capaz de levar a morte para toda a cidade de Gorendill e além. Eles já controlam todos os cadáveres que lá foram enterrados, na forma de vários mortos-vivos menores (zumbis, esqueletos, ghouls e outros).

Parte do plano dos adoradores de Leen é atrair aventureiros com histórias sobre tesouros antigos esquecidos — para depois sacrificá-los e transformá-los em mortos-vivos, novos soldados para o exército. Um dos clérigos costuma freqüentar as tavernas da cidade, fingindo ser um simples "contador de causos", e convencendo recém-chegados a bisbilhotar no cemitério.

Existe realmente um tesouro em algum lugar das antigas catacumbas, composto de moedas e itens que pertenciam a antigas vítimas. Mas aqueles que decidam explorar o Cemitério de Gorendill vão enfrentar grandes perigos: nas catacumbas existem armadilhas, esqueletos, zumbis, os próprios clérigos e, é claro, o famigerado Guardião.

O Guardião

Muitos acreditam que o Guardião seja algum tipo de morto-vivo poderoso ou outra criatura sobrenatural. Na verdade, ele é o mais poderoso entre os clérigos de Leen — o líder dos cultistas.

Seu verdadeiro nome não é conhecido nem mesmo pelos outros cultistas. Sabe-se apenas que ele é um antigo clérigo de Leen e que tem como grande ambição tornar-se um lich. Ele ainda não foi bem sucedido, mas os muitos rituais a que se submeteu fizeram-no muito poderoso.

O Guardião dedica sua vida (se é que ele ainda tem uma) a agradar seu deus, planejando o grande massacre a Gorendill. Ele veste uma mortalha, irradia uma aura de medo nas proximidades do cemitério, e usa uma foice longa e afiada (a única arma permitida para esses clérigos). Embora ainda não tenha se tornado completamente um morto-vivo, o Guardião nunca precisa dormir, beber ou comer.

3D&T: F4, H5, A4, R4, PdF0, Armadura Extra (Força, PdF), Arcano, Clericato, Genialidade, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível), Monstruoso, Vulnerabilidade (Calor/Fogo), Fogo 3, Trevas 6, Água 5.

B.J. MORAES

Regulamento

1 Envie seu material para: **revista Tormenta, Caixa Postal 19113, CEP 04505-970, SP/SP**, ou **revistatormenta@uol.com.br.**

2 Todos os textos devem ser digitados, datilografados ou impressos. Textos manuscritos não serão aceitos. Em caso de envio em arquivo digital, o texto deverá se apresentar como arquivo de Word, .doc ou .rtf e conter entre 4.000 e 8.000 caracteres, incluindo espaços (para acessar essa informação entre no menu Ferramentas/Contar Palavras). Textos impressos ou datilografados não devem ultrapassar seis páginas, com letras em tamanho 12 e espaçamento simples.

3 Caso seu material exija o uso de regras, o autor deverá se responsabilizar em apresentá-las adequadamente na forma de pelo menos dois dos sistemas abordados na revista (**AD&D**, **GURPS**, **3D&T** ou **Daemon**). Outros sistemas também são permitidos.

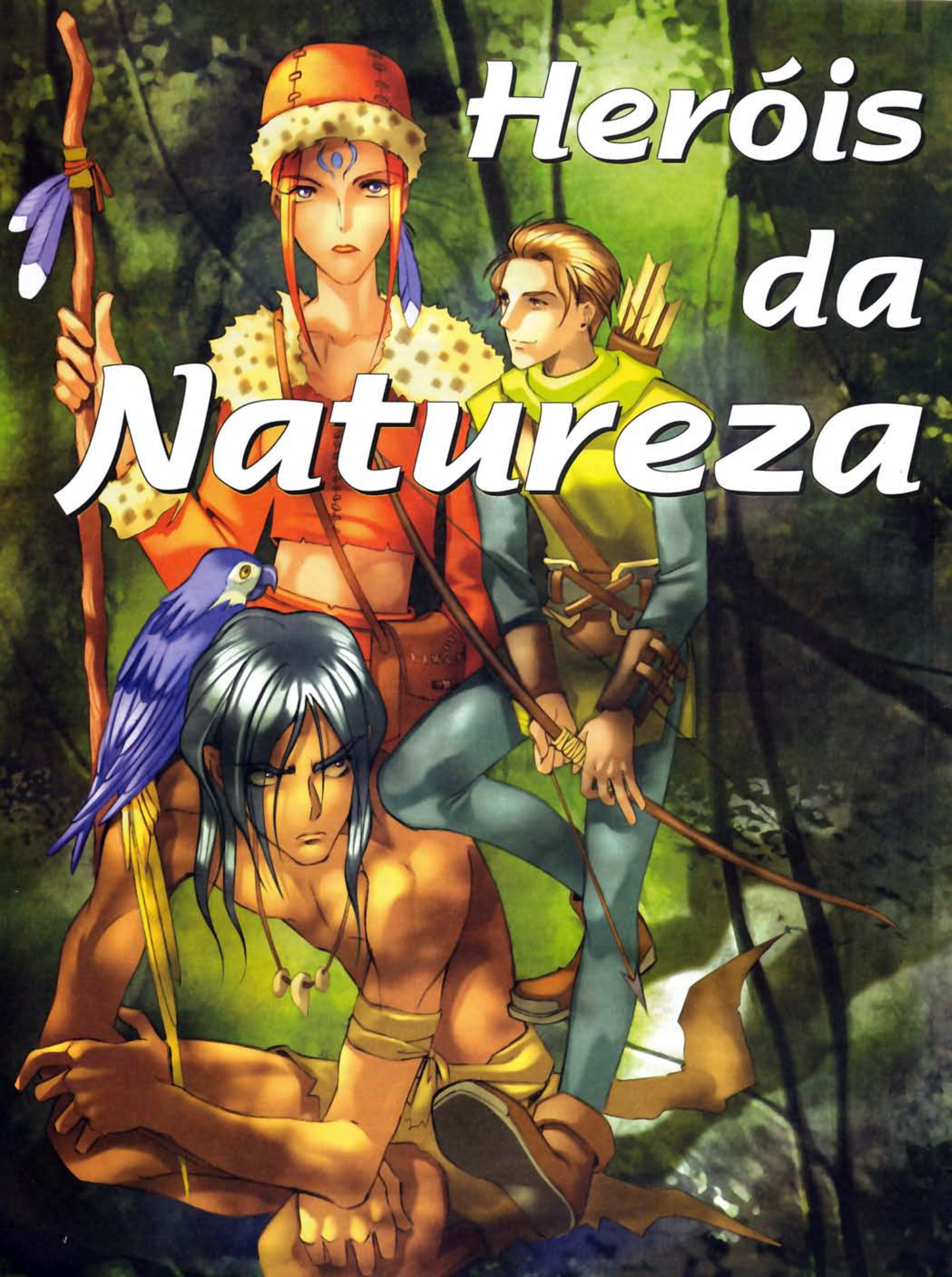
4 Os textos enviados não serão devolvidos ou remunerados. Todo o material passa a ser propriedade da Trama Editorial.

5 Junto ao texto, devem ser enviados dados sobre o autor: nome completo, endereço, idade e meio de contato (telefone e/ou e-mail).

6 Reserva-se aos editores da revista **Tormenta** e à Trama Editorial o direito de alterar ou corrigir as regras acima, caso seja necessário.

7 Os critérios de avaliação dos textos enviados são de responsabilidade dos editores da revista **Tormenta**.

8 Descrições de lugares devem ser acompanhadas por mapas, que podem ser fornecidos em originais, fotocópias, impressos ou arquivos digitais.


Heróis
da
Natureza

Ranger

O Ranger é um guerreiro rústico, um aventureiro habituado à vida natural. Embora não seja tão selvagem quanto um bárbaro ou druida, ele mostra claro desconforto em grandes cidades ou aglomerações humanas; prefere viver sozinho — ou em pequenos bandos — em florestas, montanhas, planícies e outros lugares distantes da civilização.

O típico Ranger não aprecia escudos ou armaduras metálicas, por serem desajeitadas e pouco silenciosas. Sorrateiro, ele prefere armaduras de couro, carapaça ou outros materiais. Suas armas favoritas são a espada curta e o arco e flecha, mas um Ranger pode usar qualquer arma.

Rangers conhecem bem os segredos da natureza. São exímios caçadores, mas matam apenas o necessário para seu sustento. Eles têm grande experiência no trato com animais, e alguns podem até se comunicar com eles livremente. Para um grupo de aventureiros que percorre uma área selvagem, não há companheiro mais indicado que um Ranger.

Grande parte dos Rangers são fora-da-lei, assaltantes que aliviam os viajantes do peso de seu ouro. Isso faz com que sejam mal vistos em cidades. Mas outros tantos são heróis, protetores das florestas ou áreas que habitam.

Embora as florestas sejam a área de atuação mais tradicional para o Ranger, eles existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

Praticamente todas as raças têm Rangers. Muitos não se importam com magia ou deuses — como o típico guerreiro, eles acreditam e confiam apenas naquilo que podem ver e tocar. Outros são devotos de Allihanna, seguindo seus ensinamentos e protegendo os animais naturais. E outros, mais raros, são os Rangers de Megalokk, que protegem, servem e se comunicam com monstros.

3D&T

Custo: 1

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Vantagens: Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência (no mesmo ambiente) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Animais por 1 ponto cada

Desvantagens: nenhuma

Pontos de Vida: 5

Daemon

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Perícias: Arco Longo 40/0, Espada Curta 30/30, Adaga 0/20, Armadilhas 20, Camuflagem 20, Herbalismo 10, Furtividade 20, Montaria 30, Rastreio 30, uma Sobrevivência 40

Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 4 por nível

Ranger das Cavernas

Muitíssimo comum entre os anões de Doherimm e outras raças subterrâneas, este guerreiro é exatamente como diz o nome: um tipo de aventureiro rústico especializado na exploração de cavernas. Ele será diferente do Ranger comum, uma vez que os reinos subterrâneos obedecem a suas próprias leis...

Rangers, Druidas e Xamãs. Aventureiros rústicos, ligados à natureza. Eles são comuns em jogos como AD&D, onde têm suas próprias classes — mas não existiam regras próprias para eles em 3D&T e Daemon, os sistemas oficiais de Tormenta.

Não existiam até agora...

Livros Básicos

Para usar os kits apresentados nesta matéria e jogar RPG no mundo de Tormenta, você deve estar familiarizado com pelo menos alguns dos seguintes títulos:

Manual 3D&T

Regras básicas para o sistema 3D&T. Você pode usar a primeira versão (inclusa na revista DRAGÃO BRASIL #60) ou o atual Manual Revisado em conjunto com qualquer das edições de Tormenta.

Tormenta 1ª Edição

Oferecido como brinde com a revista DRAGÃO BRASIL #50. Compatível com os jogos AD&D, GURPS e 3D&T. Em conjunto com o Manual 3D&T original, é a opção mais barata.

Tormenta 2ª Edição

Livro básico com a descrição do mundo de Arton, vendido separadamente. Compatível apenas com o Manual 3D&T.

Este solitário andarilho dos túneis é a companhia ideal para aventureiros que mergulham sob a terra. Ele sabe como se orientar em cavernas, túneis, rios e ruínas subterrâneas, assim como conhece os hábitos dos animais e monstros que habitam esses lugares. Alguns são seus amigos; os outros ele sabe como derrotar ou evitar.

Mesmo quando pertence a uma raça sem visão noturna, o Ranger das Cavernas desenvolve sentidos aguçados que lhe permitem agir na escuridão sem depender dos olhos. Infelizmente, essa mesma sensibilidade prejudica seu desempenho quando atua ao ar livre: luz do sol, lugares abertos e ventos fortes atordoam seus sentidos.

O Ranger das Cavernas usa roupas escuras ou descoloridas. Ele raramente vai usar armas de longo alcance, pois são pouco úteis em seu ambiente. Suas armas favoritas são aquelas que também podem ser usadas como ferramentas, como martelos, machados e picaretas.

As muitas regiões desabitadas de Doherimm são vigiadas e protegidas por Rangers das Cavernas anões. Além deles, apenas humanos, meio-orcs, orcs e trogloditas podem adotar este kit.

3D&T

Custo: 2 (1 para Anões e Trogloditas)

Restrições: apenas humanos, Anões, Meio-Orcs, Orcs e Trogloditas

Vantagens: Arena (H+2 em cavernas), Sobrevivência nas Cavernas e Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Animais por 1 ponto cada

Desvantagens: nenhuma

Pontos de Vida: 5

Daemon

Custo: 2 pontos de Aprimoramento (1 para Anões e Trogloditas), 240 pontos de Perícia

Restrições: apenas humanos, Anões, Meio-Orcs, Orcs e Trogloditas

Perícias: Machado 30/30, Martelo de Guerra 30/30, Picareta 20/20, Armadilhas 30, Camuflagem 30, Herbalismo 10, Furtividade 20, Rastreio 30, Sobrevivência nas Cavernas 40

Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos

Pontos de Fé: 0

Pontos Heróicos: 4 por nível

Druida de Allihanna

Os servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos: druidas e xamãs (clérigos). Na verdade são poucas as diferenças, pois ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

Os druidas são reclusos, vivendo isolados em áreas selvagens — sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outras druidas. Por seu contato maior com a natureza, o druida tem mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, ele tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

A típica área de atuação do druida é a floresta. Mas, da mesma forma que os rangers, druidas também existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas:

couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Poderes Garantidos: Druidas de Allihanna podem falar com os animais livremente. Nem sempre a compreensão é completa — tudo depende da inteligência do próprio animal. Esta habilidade também pode funcionar com certos tipos de monstros "naturais", como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros.

Druidas de Allihanna também recebem um dos seguintes poderes:

• Armamento de Allihanna. O Druida possui Arma e Armadura de Allihanna como Magias Iniciais, sem a necessidade de aprendê-las.

• Companheiro Animal. O Druida possui um animal selvagem como aliado. Esse animal pode ser um grande felino (leão, tigre, pantera...), símio (gorila, chimpanzé, orangotango...), elefante, rinoceronte, serpente constritora (não venenosa), urso, ou qualquer pequeno mamífero (cão, gato, gambá, wolverine...). Todas estas espécies aparecem no **Guia de Monstros de Arton**. São proibidos monstros, animais pré-históricos ou criaturas fantásticas, exceto com autorização especial do Mestre. As estatísticas da criatura são determinadas pelo Mestre.

• Transformação em Animal. O Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de animal selvagem, que deve ser escolhido durante a criação do personagem. São permitidos os mesmos animais que poderiam servir como companheiros (veja o tópico anterior). A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com outros animais) e nem usar magias, armas ou itens.

Obrigações e Restrições: Druidas não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras e dentes; ou armas geradas pela magia Arma de Allihanna). Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria.

Druidas não conseguem descansar adequadamente em cidades (eles não recuperam Pontos de Vida ou de Magia); por isso eles sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

3D&T

Custo: 0

Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Vantagens: veja em Poderes Garantidos; também recebe Arena (H+2 em seu ambiente), Animais e Sobrevivência gratuitamente

Desvantagens: deve adotar duas destas Desvantagens: 1ª Lei de Asimov (mas aplicando-se apenas a animais), Código de Honra de Área (não lutar em cidades), Insano (Fobia de multidões), Devoção (redutor de -1 em todas as Características quando está fora de seu ambiente) ou Fúria; veja também em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: 4

Daemon

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Perícias: Cajado ou Bastão 40/30, Astrologia 30, Camuflagem 20, Tratamento de Animais 30, Escutar 10, Herbalismo 40, Natação 40, Rastrear 20, Religião 50

Aprimoramentos: 3 Pontos Heróicos, 3 Pontos de Fé

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 3 por nível

Tormenta 3E

Versão de luxo em capa dura. Contém a descrição do mundo de Arton, regras básicas de 3D&T e também regras para o Sistema Daemon. É a opção mais completa, mas não inclui todo o conteúdo do Manual Revisado.

Guia de Monstros de Arton

Muitos personagens apresentados aqui têm companheiros animais ou monstros, ou então podem se transformar nesses mesmos animais ou montros. Informações detalhadas sobre essas criaturas podem ser encontradas no Guia.

A maioria destes títulos, incluindo edições atrasadas da DRAGÃO BRASIL, pode ser encontrada em lojas e livrarias especializadas em RPG ou por pedido direto à Trama Editorial pelos fones 3849-2266 ou 3849-1159.

Kits de Personagem

Os sistemas de regras de 3D&T e Daemon oferecem liberdade para que o jogador construa seu personagem como quiser, sem depender muito de restrições de classes. A vantagem desse método é a liberdade: com imaginação, seu aventureiro pode ser qualquer coisa que você quiser. A desvantagem é que, quando você é um RPGista novato — ou quando está sem idéias no momento —, pode ficar indeciso sobre como será seu herói.

Os Kits de Personagem servem para auxiliar o jogador nessa escolha. Um "kit" é como uma profissão, um tipo de especialização para um aventureiro. Cada tipo de aventureiro apresentado nesta matéria representa um kit.

3D&T

Os kits não existem originalmente no jogo 3D&T. Eles funcionam quase da mesma forma que uma Vantagem ou Desvantagem Única; cada personagem pode adotar apenas um kit, se puder pagar por ele.

Atenção: APENAS personagens jogadores novatos (feitos com 5 pontos) podem adotar kits. Uma das funções dos kits é ajudar na sobrevivência de personagens mais fracos. Pelos poderes que um kit oferece, personagens com pontuação maior podem ficar desequilibrados.
Já os NPCs podem ter kits com qualquer pontuação.

Druida de Megalokk

Entre todos os servos dos deuses, druidas são os mais selvagens. Apenas duas divindades maiores têm druidas. Os mais conhecidos são os Druidas de Allihanna, a Mãe Natureza. Os demais servem ao irmão mais velho e cruel desta deusa. São os Druidas de Megalokk.

Animais e monstros são inimigos desde o início dos tempos — e essa inimizade prevalece até hoje entre seus defensores. Da mesma forma que os Druidas de Alihanna protegem os animais "normais", Druidas de Megalokk fazem o mesmo com relação a monstros, dragões, dinossauros e feras sobrenaturais de todos os tipos.

Como todo druida, este personagem prefere viver isolado — bem diferente do Xamã de Megalokk, que atua em tribos, bandos ou comunidades de monstros. Também como todo druida, ele não é muito bom para se relacionar com pessoas; prefere devorá-las!

O Druida de Megalokk age em um ambiente favorito: florestas tropicais, florestas temperadas, montanhas, pradarias, rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

Poderes Garantidos: Druidas de Megalokk jamais se perdem em lugares selvagens. Podem falar livremente o idioma de qualquer monstro inteligente e também falar com monstros não inteligentes, na medida do possível. Esta habilidade também pode funcionar com animais normais, mas nem sempre.

O Druida de Megalokk pode optar por um dos seguintes poderes:

• Invocação de Monstros. O Druida pode, uma vez por dia, lançar uma das seguintes magias: Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds ou Tropas de Ragnar (todas com poder equivalente a Focus 3). Esta é uma habilidade natural, que não consome Pontos de Vida ou de Magia.

• Companheiro Monstro. O Druida possui um monstro como aliado. As espécies permitidas são: abelha-gigante, aranha-gigante, basilisco, carrasco de Lena, cavalo-glacial, centopéia-gigante, cocatriz, fobossuco, mastodonte, mamute, formiga-hiena, gafanhoto-tigre, grifo, escorpião-gigante, ictiossauro, kill'bone, lobo-das-cavernas, monstro da ferrugem, pantera-do-vidro, sapo-gigante, protodraco, pteranodonte, quelonte, rinoceronte lanoso, brontotério, selako, siba gigante, terizinossauro, urso-folhagem, wyvern ou velocirraptor (todas estas espécies aparecem no **Guia de Monstros de Arton**). Este monstro será jovem e sempre vai possuir os menores atributos possíveis para sua espécie. A escolha da espécie pode ser feita pelo jogador, mas com autorização do Mestre.

• Transformação em Monstro. O Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de monstro, que deve ser escolhido durante a criação do personagem. São permitidas as mesmas espécies que poderiam servir como companheiros (veja o tópico anterior). A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com outros monstros) e nem usar magias, armas ou itens.

Obrigações e Restrições: o Druida de Megalokk é o mais selvagem e monstruoso de todos os servos dos deuses. Mesmo quando pertence a uma raça humana ou semi-humana, seu aspecto será sempre ameaçador. Ele jamais pode circular livremente por cidades — e, quando encontrado em seu ambiente, será caçado como um demônio.

O Druida de Megalokk é tão bestial que não pode nem mesmo se comunicar com criaturas civilizadas, nem usar armas, armaduras ou itens de qualquer tipo. Ele pode lutar apenas com magias ou armas naturais (punhos, garras, presas...)

3D&T

Custo: 2

Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Vantagens: veja em Poderes Garantidos; também recebe Arena (H+2 em seu ambiente), Animais (apenas para monstros) e Sobrevivência gratuitamente

Desvantagens: Inculto, Monstruoso, Modelo Especial; veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: 4

Daemon

Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Perícias: Camuflagem 20, Tratamento de Animais 30, Escutar 10, Intimidação 30, Herbalismo 40, Natação 40, Rastrear 40, Religião 40

Aprimoramentos: 3 Pontos Heróicos, 3 Pontos de Fé

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 3 por nível

Xamã de Allihanna

Ao contrário do druida, que age sozinho ou em seitas formadas apenas por outros druidas, o Xamã de Allihanna tem um papel mais parecido com o de um sacerdote. Ele costuma ser encontrado atuando em pequenas comunidades ou tribos; ele é o clérigo dos bárbaros, o guia espiritual em sociedades primitivas. Podemos ver com clareza essa diferença comparando as personagens Lisandra (uma druida) e Odara (uma xamã).

Em uma aldeia, o xamã é uma figura de grande importância. Ele costuma ser a única pessoa no local com poderes mágicos, e representa a ligação entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos. Eles curam doenças, abençoam e adivinham o futuro, entre outras tarefas "sobrenaturais". Na maior parte das vezes são membros muito respeitados e poderosos em suas tribos — ou, em certos casos, temidos.

Ao contrário dos selvagens druidas, o xamã tem maior aptidão para lidar com pessoas. Na verdade, em uma tribo de bárbaros, ele talvez seja o mais indicado para lidar com forasteiros e "gente civilizada". Mesmo assim ele ainda será amável com animais, geralmente recebendo de volta a mesma gentileza.

Poderes Garantidos: como os druidas, Xamãs de Allihanna podem falar com os animais livremente. A compreensão depende da inteligência do animal. Essa habilidade também pode funcionar com alguns monstros "naturais", como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros.

Xamãs jamais se perdem em lugares selvagens, sempre sabendo de maneira instintiva em que direção fica o Norte. Eles também recebem um dos seguintes poderes:

• Dom da Profecia. Em certos momentos, sem qualquer controle por parte do xamã, ele pode ter sonhos ou súbitas visões do futuro. Também pode ter essas visões (nem sempre claras) concentrando-se com calma.

• Memória racial. Como guardião dos conhecimentos e cultura de sua tribo, o xamã pode acessar memórias de seus ancestrais e "lembrar" de coisas que na verdade nunca aprendeu. Com um sucesso em um teste de Habilidade ou INT, você pode ter uma vaga impressão sobre alguma coisa ("Esta caverna é maligna..."; "Este animal é venenoso...")

• Habilidades médicas. Mesmo possuindo poderes mágicos de cura, o xamã também tem grande habilidade com medicina natural. Ele recebe um bônus de +1/+10% em todos os testes ligados a medicina, e sempre consegue restaurar duas vezes mais PVs que o normalmente permitido por essas técnicas.

Obrigações e Restrições: xamãs são vitais em sua própria sociedade, e têm grandes obrigações para com sua gente. Eles não são livres para se aventurar ou ficar ausentes durante longas missões — exceto em casos raros, quando essas missões têm como objetivo ajudar ou salvar a própria tribo. (Note que "aventurar-se para conquistar poder

Custo

Muitos kits têm custo 0, porque dão poucos poderes ou são muito comuns no mundo de Arton. O Druida de Allihanna é um exemplo. Outros custam 1, 2 ou até 3 pontos. Esse custo depende das habilidades e fraquezas recebidas. Quando são poucas, ou quando se equilibram, o custo do kit será mais baixo; quando os poderes são maiores, o custo será mais alto.

Alguns kits têm custos diferentes para raças ou espécies diferentes. Ser um Ranger das Cavernas, por exemplo, custa 2 pontos para a maioria das raças — mas custa apenas 1 ponto para Anões e Trogloditas. Isso ocorre porque alguns kits são favoritos por certas raças (Rangers das Cavernas são muito comuns entre os anões e trogloditas). Então, para pagar 1 ponto pelo kit Ranger das Cavernas, você precisa ter a Vantagem Única Anão ou Troglodita.

Certos kits, como o Xamã Monstro de Megalokk, não têm nenhum custo em pontos: eles não podem ser comprados por personagens jogadores, apenas adotados por NPCs.

Restrições

Alguns kits podem ser adotados apenas em conjunto com uma certa Vantagem ouDesvantagem. Todos os Druidas e Xamãs, por exemplo, DEVEM possuir Clericato. Outros kits, pelo contrário, são proibidos para certas Vantagens/Desvantagens: você não pode, digamos, ser um Druida Construto ou Morto-Vivo.

Quando não tem nenhuma Vantagem ou Desvantagem Única, o personagem será considerado humano. Paladinos e Imortais podem pertencer à espécie humana, mas mesmo assim não podem adotar kits que sejam proibidos para humanos — ou permitidos apenas para eles.

Vantagens

Quase todos os kits oferecem bônus em Características e/ou Vantagens gratuitamente; uma vez que você tenha pago pelo custo do kit e satisfaça as restrições, não precisa pagar pontos por estas Vantagens.

Alguns kits também permitem pagar mais barato por certas Vantagens. Você não as recebe em conjunto com o kit, nem tem a obrigação de comprá-las — mas, se decidir fazê-lo, o custo será menor. A Perícia Sobrevivência, por exemplo, normalmente custa 2 pontos; mas, para o Ranger, custa apenas 1 ponto.

Muitos kits também têm benefícios e vantagens especiais que não aparecem neste trecho, mas estão no texto descritivo. Leia com cuidado.

Desvantagens

Pelo grande poder que proporcionam, alguns kits trazem Desvantagens. Você não recebe pontos por elas, e não pode se livrar delas de nenhuma forma. Não é permitido pagar pontos para "recomprar" uma Desvantagem que faça parte de um kit.

Pontos de Vida

A medida normal de Pontos de Vida para um personagem depende de sua Resistência. Em geral a média é Rx5 PVs. Contudo, quando usa um kit, você DEVE adotar esta nova medida.

para defender melhor meu povo" NÃO é um pretexto aceitável.) Portanto, embora este kit possa ser adotado por personagens jogadores, ele é pouco recomendado.

3D&T

Custo: 0

Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Vantagens: veja em Poderes Garantidos; também recebe Sobrevivência gratuitamente

Desvantagens: Devoção (redutor de -1 em todas as Características quando está fora de sua tribo, vila ou aldeia)

Pontos de Vida: 3

Daemon

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Perícias: Cajado ou Bastão 30/30, Astrologia 30, Camuflagem 20, Tratamento de Animais 30, Escutar 10, Etiqueta 20, Herbalismo 40, Ler e Escrever 30, Natação 40, Religião 50

Aprimoramentos: 2 Pontos Heróicos, 3 Pontos de Fé

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 2 por nível

Xamã do Grande Animal

Nem todos os xamãs de Allihanna conhecem a deusa por esse nome. Entre os bárbaros é muito comum o costume de venerar um animal espiritual, o totem sagrado de sua tribo.

Alguns estudiosos teorizam que cada um desses espíritos representa uma divindade menor — mas isso é um erro. Embora existam muitos deuses menores ligados a animais, todos os Xamãs do Grande Animal são na verdade clérigos de Allihanna. Isso ocorre porque a própria deusa pode assumir a forma de qualquer espécie animal. E isso significa que tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces desta deusa, assim como centenas de outros cultos animais de Arton.

Exceto por esses detalhes, o Xamã do Grande Animal não é muito diferente de um Xamã de Allihanna convencional. Ele pode ser reconhecido por exibir, como símbolo sagrado, a imagem do animal que ele venera.

Poderes Garantidos: ao contrário do Xamãs de Allihanna, o Xamã do Grande Animal só consegue se comunicar livremente com um único tipo de animal — aquele que seu deus representa. A compreensão depende da inteligência do animal.

Xamãs jamais se perdem em lugares selvagens, sempre sabendo de maneira instintiva em que direção fica o Norte. Eles também recebem um dos seguintes poderes:

• Memória Racial. Como guardião dos conhecimentos e cultura de sua tribo, o xamã pode acessar memórias de seus ancestrais e "lembrar" de coisas que na verdade nunca aprendeu. Com um sucesso em um teste de Habilidade ou INT, você pode ter uma vaga impressão sobre alguma coisa.

• Companheiro Animal. O xamã tem como aliado um animal que representa seu deus. Esse animal pode ser qualquer das espécies permitidas para o Druida de Allihanna, com as mesmas restrições.

• Transformação em Animal. O xamã pode, uma vez por dia, se transformar no animal

que representa seu deus. Segue as mesmas restrições do Druida de Allihanna.

Obrigações e Restrições: como todo xamã, este personagem é importante demais para seu povo. Não tem liberdade para se ausentar durante longos períodos e participar de aventuras, exceto quando o destino da tribo está em jogo.

Por venerar uma única espécie, o Xamã do Grande Animal não é amigo de TODOS os animais — apenas daquele que seu deus representa. Esse animal é sagrado: o xamã nunca pode atacar ou ferir um deles, nem mesmo em defesa própria.

3D&T

Custo: 0

Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Vantagens: veja em Poderes Garantidos; também recebe Sobrevivência gratuitamente

Desvantagens: Devoção (redutor de -1 em todas as Características quando está fora de sua tribo, vila ou aldeia)

Pontos de Vida: 3

Daemon

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Perícias: Cajado ou Bastão 30/30, Astrologia 30, Camuflagem 20, Tratamento de Animais 40, Escutar 10, Etiqueta 20, Herbalismo 40, Ler e Escrever 30, Natação 40, Religião 40

Aprimoramentos: 2 Pontos Heróicos, 3 Pontos de Fé

Pontos de Fé: 3 + 1 por nível

Pontos Heróicos: 2 por nível

Xamã de Megalokk

Muitas criaturas se tornam xamãs de Megalokk: goblins, orcs, meio-orcs, ogres, minotauros, centauros e quaisquer outras raças permitidas para personagens jogadores.

Também há humanos, elfos e anões que se tornaram servos de Megalokk, mas eles são raros — e certamente não podem ser encontrados em reinos ou cidades. Preferem regiões remotas e perigosas, especialmente as Montanhas Sanguinárias. Uns poucos conseguem a incrível façanha de viver em harmonia com os monstros de uma região; outros, ainda mais raros, chegam a comandar esses monstros.

Estes xamãs são permitidos para personagens jogadores. Mas, para eles, as regras são diferentes:

Poderes Garantidos: clérigos dos monstros podem falar livremente o idioma de qualquer monstro inteligente. Eles também podem tentar falar com monstros não inteligentes, mas nem sempre a compreensão será completa — depende da inteligência do próprio. Esta habilidade também pode funcionar com animais normais, mas nem sempre.

O Xamã de Megalokk também pode, uma vez por dia, lançar uma das seguintes magias: Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds ou Tropas de Ragnar (todas com poder equivalente a Focus 3). Esta é uma habilidade natural, que não consome Pontos de Vida ou de Magia.

Assim como os clérigos da natureza, Xamãs de Megalokk jamais se perdem em lugares selvagens, sempre sabendo de maneira instintiva em que direção fica o Norte.

Obrigações e Restrições: para ser Xamã de Megalokk, um humano ou semi-humano deve abandonar totalmente seu antigo modo de vida e abraçar a cultura da espécie de monstro que escolheu. Isso será extremamente difícil — a maioria dos que tentaram

Sistema Daemon

Um grande número de kits para o Sistema Daemon já aparece originalmente em Tormenta 3E, o livro básico para o mundo de Arton. Vários deles são reapresentados aqui, agora mais desenvolvidos. O sistema para aquisição de kits é o mesmo.

Custo

Cada kit tem um custo em pontos de Aprimoramento e pontos de Perícia. Esse custo pode ser diferente para certas raças.

Alguns kits, como o Xamã Monstro de Megalokk, não possuem nenhum custo em pontos: eles não podem ser comprados por personagens jogadores, apenas adotados por NPCs.

Perícias

Cada kit oferece um conjunto de perícias pré-definidas, que combinam com o perfil do personagem. Assim, nada mais natural para um Ranger que possua elevados 30/30 em Espada Curta, pois esta é uma arma comum para este guerreiro. Não é preciso pagar separadamente por estas Perícias — seu preço está incluído no custo total do kit.

O jogador é livre para aumentar como quiser qualquer das perícias pré-definidas (se ainda tiver pontos para gastar, seu Ranger pode ser valores acima de Espada 30/30, por exemplo), ou para comprar quaisquer outras. Não é permitido "remanejar" as perícias pré-definidas; você não poderia, por exemplo, tirar os 20% de um Ranger em Camuflagem para comprar alguma outra coisa.

Aprimoramentos

Na imensa maioria dos casos, um kit oferece Pontos Heróicos ao personagem. Alguns oferecem também outros Aprimoramentos. Não é preciso pagar separadamente por eles, e também não é permitido "recomprar" nenhum deles.

Pontos de Fé

Todos os Druidas e Xamãs recebem uma quantidade inicial de Pontos de Fé. Essa quantidade aumenta conforme avançam de nível. Um Xamã de Megalokk, por exemplo, tem 3 Pontos de Fé iniciais e recebe mais um ponto extra a cada Nível do personagem. Você ainda poderia, se quisesse, comprar Pontos de Fé extras com Pontos de Aprimoramento.

Pontos Heróicos

O personagem recebe esta quantidade de Pontos Heróicos a cada Nível.

Poderes Garantidos

Este tópico descreve os poderes que um Druida ou Xamã recebe por obedecer e servir à sua divindade. Não é preciso pagar pontos por eles: uma vez que você satisfaça as exigências para adotar o kit, estes poderes serão seus automaticamente.

Na maioria dos kits, uma lista com vários poderes é oferecida. O jogador deve escolher um deles (ou mais de um, em certos casos) durante a criação do personagem. A única exceção é o sumo-sacerdote, o clérigo máximo de cada deus do Panteão, que sempre tem TODOS os poderes da lista e pode usá-los livremente, sempre que quiser.

Alguns poderes só podem ser usados acabaram devorados por aqueles que queriam proteger. Para os que conseguem, contudo, o prêmio é compensador: a confiança total de uma espécie de monstro.

Clérigos de Megalokk só podem usar as mesmas armas e armaduras usadas pela espécie de monstro que protege. Se essa espécie não usa nenhuma arma ou armadura, o mesmo vale para o clérigo.

3D&T

Custo: 1

Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Vantagens: veja em Poderes Garantidos

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: 5

Daemon

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícias

Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos

Perícias: duas Armas 40/30, Montaria 40, uma Sobrevivência 30, Herbalismo 40, Rastreio 20, Furtividade 20, Natação 30, Escutar 20, Empatia 20, Interrogatório 20, Religião 50

Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos, 2 Pontos de Fé

Pontos de Fé: 2 + 1 a cada dois níveis

Pontos Heróicos: 4 por nível

Xamã Monstro de Megalokk

Sob a maioria dos aspectos, servos de Megalokk são idênticos aos servos de Allihanna; druidas ou xamãs de tribos bárbaras, vivendo em florestas, savanas, pântanos e outras áreas selvagens. A maior diferença, claro, é que eles têm mais contato com monstros. Na verdade, a maioria deles SÃO monstros.

Quase todos os clérigos deste deus são monstros inteligentes que vivem em qualquer tipo de sociedade: goblinóides, orcs, kobolds, centauros, minotauros, licantropos, homens-lagarto, e até alguns dragões (mas não mortos-vivos). Geralmente estes xamãs assumem a liderança de suas tribos através do medo que seu poder inspira. Vale lembrar que nem todos os monstros adoram Megalokk — existem aqueles que preferem cultuar sua irmã Allihanna, ou outros deuses.

Poderes Garantidos: clérigos dos monstros podem falar livremente o idioma de qualquer monstro inteligente. Eles também podem tentar falar com monstros não inteligentes, mas nem sempre a compreensão será completa — depende da inteligência do próprio. Esta habilidade também pode funcionar com animais normais, mas nem sempre.

Quando se torna um Xamã de Megalokk, um monstro sofre uma espantosa transformação: ele fica maior, mais forte e mais inteligente. Este sacerdote sempre terá os Atributos, Características, Focus e Pontos de Vida máximos permitidos para sua espécie.

Assim como clérigos da natureza, clérigos de Megalokk jamais se perdem em lugares selvagens, sempre sabendo de maneira instintiva em que direção fica o Norte.

Obrigações e Restrições: para ser um clérigo deste deus, uma criatura deve assumir o compromisso de proteger sua própria espécie e lutar por sua supremacia. Seu grande objetivo é ajudar seus protegidos a ascender na escala evolucionária. Ele se torna o guardião máximo da cultura e costumes de sua raça, ensinando aos filhotes o modo de sua gente. Também cabe ao clérigo evitar o contato de sua espécie com outras criaturas (exceto, talvez, como comida).

3D&T

Custo: não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

Restrições: apenas criaturas não permitidas para personagens jogadores: consulte o **Guia de Monstros de Arton**

Vantagens: atributos máximos para sua espécie. Exemplo: uma esfinge tem F2-3, H1-4, R2-3, A3-5, PdF0, Levitação, Idiomas e Focus 0-5 em Caminhos variados. Uma esfinge xamã de Megalokk terá F3, H4, R3, A5, PdF0, Levitação, Idiomas e Focus 5 em Caminhos variados.

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: 6

Daemon

Custo: não pode ser comprado (apenas NPCs podem ter este kit)

Restrições: apenas criaturas não permitidas para personagens jogadores: consulte o **Guia de Monstros de Arton**

Perícias: todas aquelas possuídas pela espécie de monstro em questão, com bônus de +10; e também Liderança +20, Intimidação +30

Aprimoramentos: 4 Pontos Heróicos, 2 Pontos de Fé

Pontos de Fé: 2 + 1 a cada dois níveis

Pontos Heróicos: 4 por nível

certo número de vezes por dia. Para renovar estes poderes, a chegada de um "novo dia" quer dizer que o personagem precisa dormir durante pelo menos oito horas.

Quando um personagem viola suas Obrigações e Restrições (veja adiante) ou desobedece sua divindade de alguma forma, estes poderes são perdidos durante algum tempo. Esse tempo pode variar desde alguns dias a vários meses, ou até que o devoto realize alguma tarefa, missão ou penitência para recuperá-los.

Violações muito graves ou sucessivas por parte do devoto fazem com que ele seja abandonado por sua divindade. Neste caso, os Poderes Garantidos são perdidos para sempre.

Obrigações e Restrições

Estes são os deveres do devoto para com sua divindade. Alguns impõem certas normas de comportamento. Outros exigem ou proíbem o uso de certas armas, armaduras ou itens. Não cabe ao personagem questionar essas diretrizes, mesmo que pareçam estranhas ou inadequadas — ele deve apenas segui-las.

Desobedecer as Obrigações e Restrições significa desafiar a vontade de seu próprio deus. Ao fazer isso, o personagem perde o direito a seus Poderes Garantidos — mas não perde quaisquer outros poderes, Vantagens ou Aprimoramentos que não pertençam ao kit.

O Caminho para

Uma passagem leva ao reino secreto dos anões... e também a muito perigo!

DOHERIMM

O povo anão de Arton habita o reino subterrâneo de Doherimm, as Montanhas de Ferro. Lugar misterioso onde ninguém consegue chegar, o reino fica além de intrincadas redes de túneis repletos de armadilhas e habitados por todo tipo de monstros. Apenas os anões sabem o caminho para esse reino — mas, receosos de que humanos ou outras raças tentem saquear seus tesouros, eles jamais revelam o segredo de sua localização. Nem mesmo através de tortura ou meios mágicos será possível extrair essa informação de um anão.

Esse fato é conhecido por todos em Arton. Entretanto, em tempos recentes, correm rumores sobre um certo anão que se propõe a conduzir até Doherimm qualquer pessoa disposta a pagar por seus serviços...

"O Caminho para Doherimm" é uma aventura para até sete jogadores com personagens iniciantes: 5-6 pontos em **3D&T**, 100-120 pontos em **GURPS**, 3º a 5º nível em **D&D/AD&D/Daemon.**

De preferência, o grupo não deve conter nenhum personagem anão. O Mestre até pode permitir anões, desde que — de alguma forma — eles não saibam ou não consigam lembrar a localização de Doherimm. Não há outras restrições.

Em Valkaria, a grande capital do Reinado, espalham-se rumores sobre um anão que poderia levar aventureiros através de um caminho seguro para Doherimm, em troca de uma rodada de bebidas e algo em torno de 10 peças de ouro. Ele faz isso por ter sido expulso da cidade dos anões injustamente, como pena de um julgamento forjado por causa de um crime fútil (o Mestre pode inventar qualquer desculpa esfarrada).

O tal anão, de nome Mxyzplk Blitzkrieg, ainda diz que a abertura de seu reino natal para as outras raças acontecerá em breve, e que na verdade ele não estaria fazendo nada além de apressar esse processo. O reino dos anões estaria com problemas justamente por causa de seu isolamento; o contato com outras raças seria benéfico para ambos os lados.

Para Mxyzplk, aventureiros seriam bem vindos. Há muito a ser feito no subterrâneo, monstros a serem expulsos e — principalmente — ruínas antigas a explorar. Caso isso não seja motivo forte o bastante para visitar o subterrâneo, Mxyzplk resolve revelar seus verdadeiros motivos: ele conhece a localização de um grande tesouro secreto nas proximidades de Doherimm, mas o caminho é perigoso para percorrer sozinho.

Mxyzplk realmente conhece o caminho para Doherimm, mas nunca levará nenhum não-anão sequer para perto dele. Ele pretende, na verdade, levar o grupo para uma armadilha mortal. O motivo é muito simples: ele quer vingança.

A Grande Armadilha

Os anões de Doherimm se orgulham de proteger a espada sagrada de Khalmyr, o Deus da Justiça. Apesar de todos os esforços, há pouco tempo a espada foi roubada. Durante a visita de uma comitiva do Reinado, o famoso ladrão conhecido apenas como "o Camaleão" conseguiu se infiltrar entre os enviados do Rei Thormy e tirar a espada do esconderijo.

Enquanto a espada estava desaparecida, o Guardião Invisível — uma criatura poderosa, encarregada pelo próprio Khalmyr de vigiar a espada — amaldiçoou os anões e começou a matar todos que encontrava. Quando um grupo de heróis devolveu a espada, o Guardião voltou ao seu posto e permitiu aos sacerdotes de Doherimm reverter os efeitos da maldição e ressuscitar os anões que ele havia matado. Todos esses fatos foram mostrados na aventura "A Volta do Camaleão", na DRAGÃO BRASIL # 65.

Mxyzplk fugiu da cidade dos anões para evitar ser morto, em um desespero tal que sua mente se estilhaçou. A maldição do Guardião não tirou apenas suas habilidades de mineiro, mas também sua razão. Talvez ele tenha presenciado a morte de alguns amigos nas mãos do Guardião, o que também pode ter contribuído para seu atual estado de insanidade.

Como estava longe de Doherimm quando a espada foi devolvida, Mxyzplk não sabe que a maioria dos problemas causados pela maldição do Guardião foi corrigida pelos clérigos, e os mortos devolvidos à vida. Ele sabe que a espada foi devolvida, mas ainda acha que os humanos (e outras raças) causaram muito mal ao povo anão.

Para "compensar" os males causados, ele quer ensinar uma lição aos futuros invasores de Doherimm (em sua mente, todos estão querendo invadir seu reino natal com más intenções). Para tal, criou a Grande Armadilha.

Essa armadilha é bem simples: um pequeno complexo de túneis abandonados, cheio de armadilhas, serve como caminho falso para

Doherimm, por onde ele levará os jogadores até um ponto, forjará sua própria morte e prenderá os futuros invasores, esperando que os monstros do local cuidem deles.

Os personagens dos jogadores devem escapar da armadilha, localizar novamente o anão e entregá-lo às autoridades. Mas para isso precisam resolver alguns probleminhas dentro da "Grande Armadilha".

O Longo Caminho

1) Entrada: a entrada do caminho fica no sopé de uma montanha e está meio coberta por arbustos e trepadeiras. É uma caverna natural com algumas pequenas modificações. Dentro da caverna há um longo túnel sinuoso com 3m de largura.

2) Armadilhas Menores: quando um personagem pesando mais de 40kg passa por estas duas partes da caverna, é atingido por setas que causam 1d6 pontos de dano. Mxyzplk, para mostrar sua "boa fé", se oferece para ir na frente e desarmar possíveis armadilhas. Se o grupo permitir, ele irá desarmar estas duas armadilhas. Mesmo se o grupo não permitir, ele vai avisar sobre elas.

3) Passagem Secreta: esta porta é muito bem escondida e não pode ser vista pelo lado "de fora".

4) A Morte do Guia: neste ponto do túnel Mxyzplk preparou uma farsa para forjar sua morte. Sem que os aventureiros percebam, o anão joga ao chão uma esfera de vidro especialmente preparada. Quando ela se parte, uma escuridão mágica se espalha a até 10m do ponto de impacto, impedindo que os heróis vejam coisa alguma. Infravisão também não funciona.

Enquanto todos estão confusos, o anão aciona um ruidoso alçapão (marcado no mapa com um X) e grita como se tivesse caído na armadilha. Para tornar a farsa mais convincente, vai atirar pedaços de carne e ossos enrolados em roupas parecidas com as suas próprias. Então entrará na passagem secreta marcada com "S". Mxyzplk vai voltar pela passagem secreta, deixando os jogadores à sua própria sorte. Vai também reativar as armadilhas em 2. O alçapão se fecha sozinho e é facilmente contornável. Jogadores mais atentos perceberão que algo está errado, mas somente se conseguirem dissipar a magia de escuridão.

4a) Passagem Secreta: esta passagem tem apenas um metro e meio de diâmetro, o suficiente para um anão. Caso os jogadores percebam o embuste e sigam pela passagem secreta, Mxyzplk ainda tem um ás na manga: um alçapão leva a uma outra passagem secreta DENTRO da passagem secreta, que leva de volta ao túnel principal. Se conseguir escapar, o anão insano fechará a entrada do túnel com uma porta secreta (marcada com XX) que se abrirá somente em 1d6 dias. A porta é muito pesada e não pode ser aberta pelos jogadores.

5) Cortando e Armazenando: esta mortal armadilha é perigosa para quem vem nos dois sentidos deste túnel estreito (apenas 1m de largura; só um personagem consegue passar por vez). Para os que chegam da área 4, um alçapão se abre com estacas no fundo (1d6 de dano pela queda, mais 1d6 pelos espetos). O alçapão tem apenas 1,5m de diâmetro, e pode-se saltar sobre ele — mas isso ativa a segunda parte da armadilha. Uma lâmina salta de seu esconderijo na parede e acerta quem saltar o alçapão, causando 1d6 de dano.

No caso de personagens que venham no sentido contrário, a armadilha funciona da mesma forma, mas com uma surpresa: ao ser ativado o alçapão, a lâmina também é ativada, acertando de surpresa o personagem que estiver esperando sua vez de pular.

6) Ninho de Aranhas: esta caverna natural era usada como depósito e área para descanso. Algumas aranhas-gigantes (1d6 delas) tornaram o local seu ninho. Teias forram as paredes e alguns cadáveres ressecados podem ser vistos. As aranhas estão no teto e atacam os jogadores assim que eles entram na sala.

7) Desabamento: esta parte do túnel vai se tornando mais úmida e fria, até que os personagens encontram uma seção do teto que desabou. Essas pedras podem ser removidas, mas isso levará algumas horas, o que certamente atrairá alguma das criaturas que habitam esse complexo de cavernas.

Logo depois do trecho desmoronado, os personagens encontrarão um caudaloso rio subterrâneo, que leva para fora do complexo, em uma queda d'água. Personagens que queiram sair nadando (Natação a -2 em **AD&D** e -3 em **GURPS**, Sobrevivência ou Esportes a -1 em **3D&T** e um teste Difícil de Natação no **Sistema Daemon**) devem fazer os testes duas vezes, pois a água é muito fria e a correnteza muito forte.

8) Mausoléu: nesta caverna estão amontoados os restos mortais de 1d6+4 soldados. Esses corpos são muito antigos, apenas os ossos restaram dentro de armaduras arruinadas. Eles se levantam e atacam quem entrar nessa cripta rudimentar, mas não perseguirão nenhum personagem para fora da caverna.

9) Saída Abandonada: esta passagem segue até alcançar a superfície, eventualmente. O Mestre pode considerar que essa seria uma boa saída para o grupo caso tenham dificuldades em lidar com as armadilhas ou monstros. Mas se as coisas estiverem muito fáceis para os heróis, esse corredor pode terminar em um beco sem saída, ou uma caverna natural que eles possam usar como refúgio para descansar.

10) Mais uma Armadilha: um simples

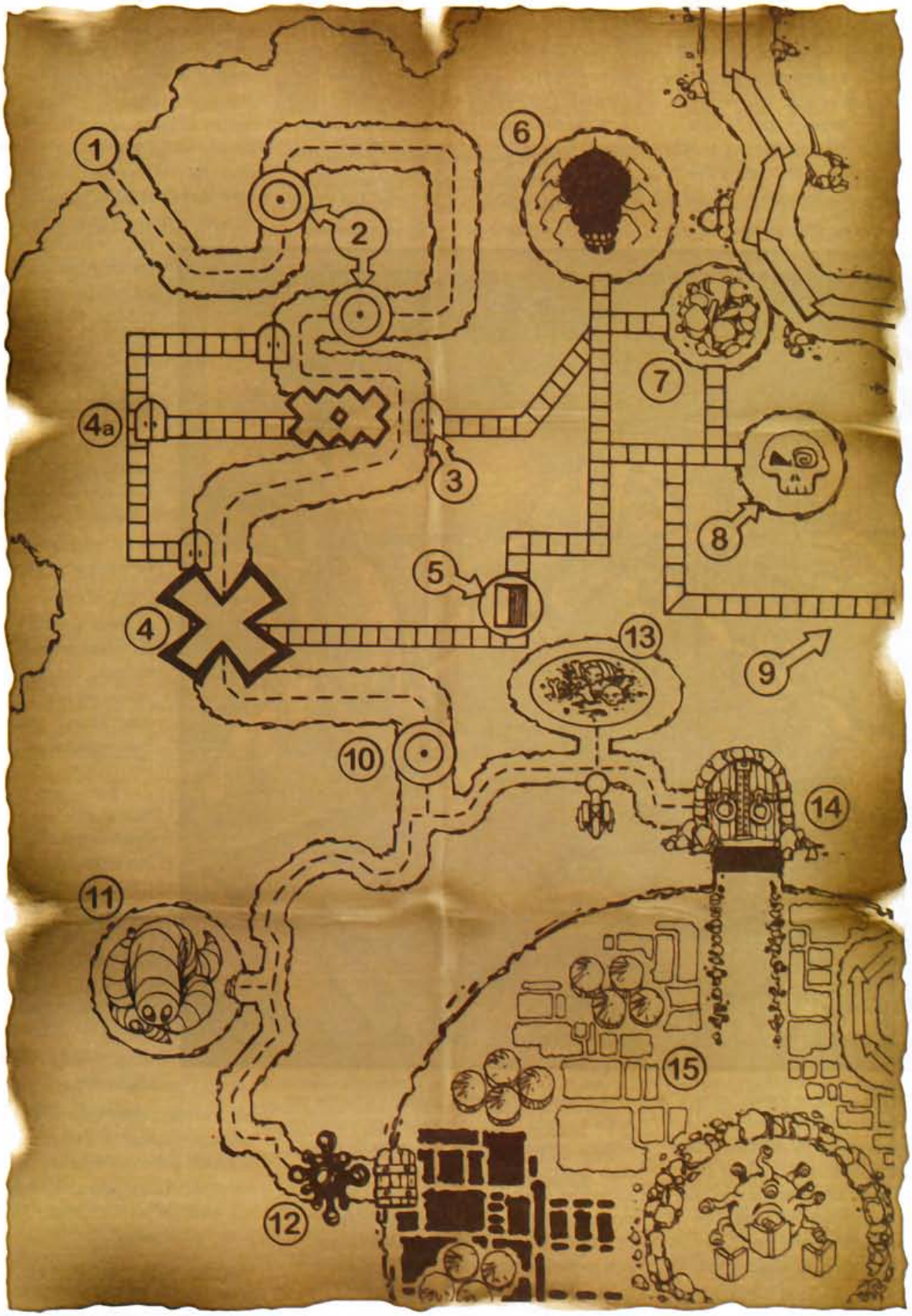
Envolvendo o Grupo

Estas são algumas formas de envolver o grupo de heróis na aventura:

• Eles podem ser heróis contratados pelos anões ou pelo Reinado para encontrar o anão renegado: os anões acreditam que Mxyzplk é um traidor e, como nenhum aventureiro não-anão chegou a Doherimm, temem que o traidor esteja montando um exército para invadir o reino subterrâneo. É importante que alguém investigue isso. O rei Thormy sabe do interesse da nação anã no renegado, e quer entregá-lo como um ato de boa fé, para melhorar as relações com os anões.

• O grupo pode estar interessado em encontrar uma rota segura para Doherimm, para travar comércio com os anões.

• Os "heróis" podem realmente querer pilhar Doherimm, pretendendo matar Mxyzplk assim que este os levar até o tesouro.


1
2
3
4a
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

mecanismo que atira pequenas setas em quem pisar nessa parte do túnel, causando apenas um ponto de dano cada uma. O Mestre joga 1d6 para saber quantas setas acertaram o alvo. Qualquer personagem que especifique estar procurando atentamente por armadilhas encontrará as partes falsas do piso, que ativam a armadilha. Note que para isso o personagem deve estar APENAS procurando por armadilhas.

11) Refugo: através de uma grande rachadura na parede do túnel os jogadores podem chegar a uma caverna natural cheia de lixo e restos apodrecidos de diversas criaturas mortas. Neste local, que os antigos habitantes usavam como depósito de lixo, 1d6 vermes de carniça fizeram seu covil. Um desses monstros está sempre prostrado ao lado da entrada, à espera de alguma presa.

Em meio ao lixo e os detritos existem 250 moedas de cobre, 177 de prata e 86 de ouro. Se o Mestre desejar, uma arma ou armadura mágica pode ser encontrada na sala também. O único problema é que leva um bom tempo para se encontrar esse pequeno tesouro, e os personagens ficarão completamente imundos e cheirando mal (o que pode facilitar a sua localização para algumas criaturas).

12) Passagem para as Ruínas: o túnel finalmente termina em uma caverna mais ampla, com uma rudimentar cerca de madeira mais à frente. Para chegar até lá deve-se atravessar uma pequena área onde o chão é coberto por palha e capim seco. Sem que os personagens saibam, a palha esconde um poço de piche, com não mais de 1m de profundidade. A armadilha é relativamente simples: qualquer personagem que tentar atravessar a palha ficará preso, com o movimento reduzido pela metade e qualquer ação (magia, ataques...) levando o dobro do tempo.

Assim que alguém estiver preso, um grupo de oito goblins segurando tochas surge acima da cerca. Eles exigem que todos se rendam e os acompanhem até seu "grande chefe". Se os aventureiros recusarem ou tomarem qualquer ação que os goblins possam interpretar como um ataque, estes atiram as tochas na palha, ateando fogo no piche. Quem estiver preso sofre 2d6 pontos de dano na primeira rodada e mais 1d6 para cada rodada seguinte enquanto estiver na área. A fumaça densa e escura impede qualquer personagem de usar magia ou enxergar (mesmo com infravisão) e permite aos goblins fugirem.

13) O Aríete: quem passar por esta parte do corredor pode ser atingido por um pequeno aríete que, além de causar 1d3 pontos de dano, faz que a pobre vítima caia em um fosso com 6m de profundidade escondido na parede oposta, com estacas no fundo (2d6 pontos de dano pela queda, mais 1d6 pelas estacas).

O fosso é muito sujo, contendo muita imundície, larvas e vermes, que podem fazer a vítima (se ainda viva) ficar doente. Vítimas que tenham recebido qualquer dano (ou seja, que tenham ferimentos abertos) fazem um teste adequado (Resistência em **3D&T**, Resistência contra Veneno em **AD&D**, teste de HT em **GURPS** e de CON em **Daemon**) ou ficam doentes. Personagens doentes ficarão com manchas feias ao redor de seus ferimentos, e com dificuldade para realizar qualquer ação física (-1 em **AD&D** e **3D&T**, -2 em **GURPS**, -20% em **Daemon**).

14) Portões: estes enormes portais são feitos de madeira e com afrescos de bronze, exibindo estranhas criaturas com corpo de leão e de cavalo, com asas e cabeças humanas com barbas trançadas. Qualquer um percebe que não é obra de anões.

Devido à ação do tempo e por causa de alguns tremores, esses portais não podem ser abertos por meios normais. A fechadura não

pode ser destrancada, pois seus mecanismos estão destruídos, as portas estão emperradas e não podem abrir. Os próprios portais são muito resistentes (reforçados com bronze) e qualquer tentativa de destruir a porta vai apenas tornar mais difícil tentar abri-la. Apenas por meios mágicos será possível chegar ao outro lado, que leva à área 15.

15) As Ruínas: passando pela cerca na área 12 será possível ver melhor uma enorme caverna natural. Aqui estão as ruínas de uma antiga cidade. Este local era uma próspera comunidade formada por famílias de mineiros que viviam tranqüilamente, até que uma ameaça os expulsou de seus lares.

Nitidamente, a cidade não foi feita por anões — mas a raça de seus possíveis construtores não pode ser identificada. A cidade tem várias pequenas casas, alguns depósitos e um salão maior no centro, que servia como "prefeitura" e biblioteca local. Diante desse prédio há uma fonte, agora seca e cheia de rachaduras.

A ameaça que expulsou os habitantes da cidade ainda existe. Trata-se de um observador, um monstro do mesmo tipo que habita os subterrâneos de Triunphus (conhecido como beholder em **AD&D**).

O monstro veio procurando por algo que ninguém sabia ao certo o que era. Ele se enfureceu, matou todos que encontrou e fixou moradia na biblioteca, onde está estudando e traduzindo os textos. A criatura não é particularmente inteligente, o que explica sua demora em ler todos os livros. O observador está procurando por uma informação qualquer, impossível de ser encontrada.

A leste da cidade, próximo a um rio subterrâneo (o mesmo que passa pela área 7), vive uma pequena tribo de trogloditas (com não mais de 30 indivíduos). Eles temem o observador e evitam ao máximo se aproximar do centro da cidade. Trogloditas típicos atacam humanos assim que os encontram, mas estes não o fazem: eles temem muito o observador (o "bicho com muitos olhos") e tentam de todas as formas convencer eventuais aventureiros a destruir a fera.

Justamente ao lado oposto da cidade, a oeste, há uma tribo de goblins. Por ter sangue orc, eles são maiores e mais fortes que o goblin convencional (poderiam até ser confundidos com hobgoblins), mas não menos covardes. Eles veneram o observador como se este fosse um deus (eles o chamam de "Aquele Que Tudo Vê"), mais por medo do que por fé. Costumam entregar oferendas ao seu "deus", na forma de ouro e equipamento roubado de aventureiros (coisas que tentam obter dos personagens na área 12).

O Observador odeia esse tipo de idolatria, que atrapalha suas pesquisas, e ocasionalmente mata os goblins que trazem oferendas. Para os goblins, quando isso acontece, é sinal que seu deus não está contente e precisa de MAIS oferendas — e talvez outros "voluntários" para entregá-las. De preferência voluntários que não sejam goblins.

A tribo possui 50 goblins machos adultos (incluindo aqueles na área 12) e mais 30 fêmeas e filhotes. O chefe é um xamã poderoso (pelo menos para os padrões dos goblins) e o único que sabe falar a língua dos personagens jogadores. Se o grupo parece poderoso, ele tenta um acordo: o xamã quer se livrar do observador, pois ele atrapalha seus planos secretos (se perguntado sobre tais planos, ele não irá revelar nada; ele apenas não quer que outro ser tenha poder sobre os "seus" goblins). O xamã oferece aos aventureiros a escolha de lutar contra o "monstro cheio de olhos" para escaparem.

Melhor ou Pior

O objetivo dos heróis nesta aventura é escapar com vida da armadilha de Mxyzplk, descubrir seu verdadeiro plano e voltam para onde o encontraram, para prendê-lo e entregá-lo as autoridades de Valkaria ou Doherimm.

Mas, como bem sabe o Mestre experiente, os jogadores nem sempre (na verdade, quase nunca!) seguem o roteiro. Eis, portanto, algumas sugestões para lidar com imprevistos e tornar a aventura mais fácil (-) ou difícil (+).

— Se os jogadores estiverem tendo dificuldades para escapar das armadilhas, ou estiverem muito feridos, o Mestre pode fazer que porta ativada por Mxyzplk abra antes do tempo, ou que a passagem 9 realmente leve à superfície sem muitos incidentes (exceto por uma patrulha de 4 goblins).

+ Caso todas as armadilhas tenham sido evitadas e os monstros se mostrem fracos demais para os aventureiros, o objetivo da aventura passa a ser expulsar o observador. Para isso os jogadores podem tentar o combate direto (com poucas chances de sucesso) ou tentar unir os goblins e trogloditas contra o monstro. Diante de tal exército, o monstro pode se sentir intimidado e fugir — deixando para trás os tesouros e itens mágicos trazido pelos goblins como oferenda.

— Caso os aventureiros entrem em combate contra o observador, o Mestre deve lembrar que o monstro não lutará até a morte; caso perca metade de seus PVs, ele chega à conclusão de que não vai encontrar ali o que procura, e vai embora. (Para os goblins, isso poderia significar que os heróis são muito poderosos!)

+ Rumando para a saída, os personagens encontram Mxyzplk; ele está guiando um novo grupo de aventureiros que pretende trair. O anão convence seus "colegas" de que os personagens jogadores são bandidos ou assaltantes, colocando o novo grupo contra os heróis.

— Os portões da área 14 podem ser abertos com algum esforço e levam diretamente até a tribo dos trogloditas — que, graças a um recente ataque dos goblins, estão fracos e não atacam os aventureiros. Eles indicam uma saída (pelo rio ou pelo túnel 9) para se livrarem dos perigosos humanos.

Mxyzplk Blitzkrieg

As informações sobre Mxyzplk apresentadas a seguir diferem um pouco daquelas vistas no livro básico **Tormenta 3E.** Isso se deve a um efeito da maldição ainda efetiva no anão.

3D&T: F3, H2, R3, A2, PdF 0, 15 PVs, Anão, Arma Especial, Insano (temporário)

AD&D: Anão, Guerreiro de 12º nível, Inconstante (Caótico e Neutro), For 17, Des 14, Con 18, Int 09, Sab 13, Car 13, PVs 75, CA 2 (cota de malha e anel de proteção +3), TAC0 07, at. 2, dano 1d8+4 (machado de guerra +2, especialista). Equipamento: anel de proteção +3, duas poções de cura, quatro esferas de cerâmica (que causam escuridão mágica ao serem quebradas)

GURPS: ST 18, DX 14, IQ 09, HT 18, Movimento 8, Esquiva 8, DP 3, RD 5, dano 3d. Longevidade. Perícias mais importantes: Machado/Maça 18, Arremesso de machado 14, Lábia 13, Fuga 12

Daemon: CON 21, FR18, DEX 14, AGI 14, INT 09, WILL 13, CAR 13, PER 10, Anão, Guerreiro de 12º nível, # ataques [1], IP 4/6 (armadura + anel), PVs 32+48, dano 1d10+2 (machado de batalha mágico) Pericias Importantes: Lábia 40%, Escutar 60%, Demolições 40%

Aranhas Gigantes

3D&T: F1, H3, R1, A0, PdF1, Paralisia. A mordida dessas aranhas possui um veneno que paralisa a vítima por 2d dias, se a vítima não passar em um teste de Resistência

AD&D: CA 4, Mov. 3, T 12, DV 4+4, TAC0 17, at. 1, dano 1d8 + veneno (tipo F), Tamanho G (3,5 m diâmetro), Moral Elite (13), XP 650

GURPS: ST 15, DX 22, IQ 02, HT 13, Movimento 12, Esquiva 10, DP 0, RD 4, dano 1d+veneno (a vítima deve passar em um teste de HT ou perde mais 2d pontos de vida e 1d de HT), Alcance C, faz testes de sentidos com NH 10

Daemon: CON 16, FR 14, DEX 14, AGI 22, INT 02, WILL 12, CAR 0, PER 21, PVs 15 (cada), n. ataques 1, dano/ataque 1d6+2, IP 5, Briga 60%. A cada ataque dessas aranhas, um poderoso veneno será injetado na vítima, que deve passar em um teste de CON a - 20%, ou irá morrer em 1d6 horas. Mesmo passando no teste, a vítima perde temporariamente 1d6 pontos de CON, AGI e DES.

Esqueletos

3D&T: F1, H1, R1, A0, PdF0, Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Armadura Extra (corte, perfuração)

AD&D: CA 7, mov. 12, DV 1, TAC0 19, at. 1, dano 1d6, Tamanho M (1,7m), XP 65

GURPS: ST 11, DX 14, IQ 01, HT 14, Movimento 08, Esquiva 6, DP 0, RD 6, dano 1d

Daemon: CON 13, FR 15, DEX 08, AGI 09, INT 01, WILL 10, CAR 0, PER 09, PVs 14 (cada), n. ataques 1, dano/ataque, IP 4, Briga 25%. Esqueletos são imunes a ataques com base em frio e recebem apenas metade do dano de armas cortantes. Armas de perfuração (flechas, lanças) causam apenas o dano mínimo

Vermes de Carniça

3D&T: F1, H2, R2, A0, PdF0, Paralisia, Ataque Múltiplo

AD&D: CA 3/7, mov. 12, DV 3+1, TAC0 17, at. 1 ou 8, dano Especial ou 1d2, Tamanho G (4,5 m), XP 420

GURPS: ST 13, DX 19, IQ 02, HT 17, Movimento 10, Esquiva 10, DP 0/2 na cabeça, RD 3, dano 1 (cada tentáculo) + paralisia (o verme faz oito ataques por rodada com seus tentáculos, quando acerta, o alvo precisa passar em um teste de HT -2, senão ficará paralisado por 2d6x10 rodadas), Alcance C. Obs. qualquer teste de sentido é feito com NH 10

Daemon: CON 22, FR 14, DEX 10, AGI 20, INT 02, WILL 14, CAR 0, PER 14, PVs 18 (cada), n. ataques 8 (tentáculos), dano/ataque 1, IP 0/3 na cabeça, Briga 40%. Cada ataque bem sucedido dos tentáculos causa apenas um ponto de dano, mas a vítima deve passar em um teste de CON a -10% ou ficará paralisada por 2d6x10 rodadas. O monstro devora vítimas paralisadas, causando 1d6-2 pontos de dano (mínimo 1 ponto) até que a vítima esteja morta

Trogloditas

3D&T: F2, H2, R3, A1, PdF1, Invisibilidade, Sentidos Especiais (Infravisão), Vulnerabilidade (Frio/Gelo)

AD&D: CA 5, mov. 12, DV 2, TAC0 19, at. 3 ou 1, dano 1-2/1-2/2-5 (garra/garra/mordida) ou por arma (1d6, normalmente), AE Óleo Nauseante, DE Poder Camaleônico, Tamanho M (1,80 m), XP 120

GURPS: ST 19, DX 18, IQ 09, HT 19, Movimento 10, Esquiva 08, DP 1, RD 6, dano 2d, Alcance C. Trogloditas exalam um óleo nauseante que tira 1d pontos de DX e ST de todos que estiverem a 2m da criatura e não passarem em um teste de HT. Eles ainda podem usar sua habilidade camaleônica para se esconder (-4 nos testes para serem vistos)

Daemon: CON 20, FR 19, DEX 15, AGI 21, INT 09, WILL 19, CAR 08, PER 20, PVs 18 (cada), n. ataques 1, dano/ataque, IP 5, Briga 40%. Quando são irritados ou exaltados (geralmente um pouco depois de começar um combate) os trogloditas exalam um forte óleo nauseante. Todos que estiverem a 2 metros do troglodita deve passar em um teste de CON ou irá perder 1d6 pontos de FOR, CON e AGI temporariamente (o efeito dura 2d6 rodadas). Trogloditas também podem usar a habilidade camaleônica de sua pele para se esconder, desde que permaneçam parados (-40% nos teste para serem vistos).

Goblins

3D&T: F0, H1, R1, A0, PdF0

AD&D: CA 10, mov. 6, DV 1 (10 PVs), TAC0 19, at. 1, dano 1d6, Tamanho P (1,20 m), XP 30

GURPS: ST 12, DX 13, IQ 10, HT 11, Movimento 08, Esquiva 06, DP 0, RD 0, dano, Alcance C

Daemon: CON 13, FR 12, DEX 08, AGI 12, INT 08, WILL 10, CAR 07, PER 15, PVs 11 (cada), n. ataques 1, dano/ataque 1d6-2, IP 2, Briga 20%

Xamã Goblin

3D&T: F0, H0, R1, A0, PdF0, Clericato, Água 2, Terra 2, Trevas 1

AD&D: clérigo goblin de 3º nível, CA 08, mov.6, DV 3 (12 PVs), TAC0 19, at. 1, dano 1d6 (machadinha), A. E. Magias

GURPS: ST 13, DX 13, IQ 14, HT 12, Movimento 08, Esquiva 06, DP 0, RD 0, dano, Alcance C, Clericato, NH 12 em seis Mágicas de Luz e Trevas (apenas Trevas), da Terra e da Água.

Daemon: CON 12, FR 13, DEX 12, AGI 13, INT 14, WILL 12, CAR 10, PER 14, PVs 13, n. ataques 1, dano/ataque 1d6, IP 3, Briga 25%, Pontos de Fé 15

O Observador

3D&T: F2, H2, R4, A4, PdF4, Levitação

AD&D: CA 0/2/7, mov. Vn 3 (B), 55 PVs, TAC0 09, at. 1, dano 2d4 (mordida), Tamanho M (1,8 m de diâmetro), A.E. Magias dos olhos (ver abaixo), Raio antimagia, XP 14.000

GURPS: ST 22, DX 19, IQ 16, HT 22, Movimento 6, Esquiva 08, DP 4, RD 24, dano 2d, Alcance C

Daemon: CON 27, FR 21, DEX 15, AGI 22, INT 15, WILL 30, CAR 0, PER 19, PVs 24, n. ataques 1+ olhos (ver abaixo), dano/ataque 2d6+3, IP 20, Briga 40%. O olho maior do Observador anula todas as magias em que estejam à sua frente, até 6m

Além de atacar com a mordida, o observador pode lançar magias a partir de seus muitos olhos. Essas magias são habilidades naturais, que não consomem Pontos de Vida, de Magia ou Fadiga. Em **GURPS,** ele terá NH 18 em todas elas. Em **3D&T** e **Daemon,** terá Focus 4 em todos os Caminhos necessários. Em **AD&D,** vai lançar a magias como um mago de 14º nível.

Até oito olhos podem ser usados ao mesmo tempo contra alvos diferentes, sem penalidade, mas "apenas" cinco deles podem ser usados contra um mesmo alvo.

Olho 1: Pânico em **GURPS**, **3D&T** e **Daemon**; Medo em **AD&D**

Olho 2: Sono em **GURPS**, **3D&T**, **Daemon** e **AD&D.**

Olho 3: Telecinésia, permitindo mover criaturas ou objetos de até 80 kg. O monstro, que não tem mãos, usa esse poder para manipular objetos.

Olho 4: Carne em Pedra em **AD&D**, Carne para Pedra em **GURPS** e Petrificação em **3D&T/Daemon.**

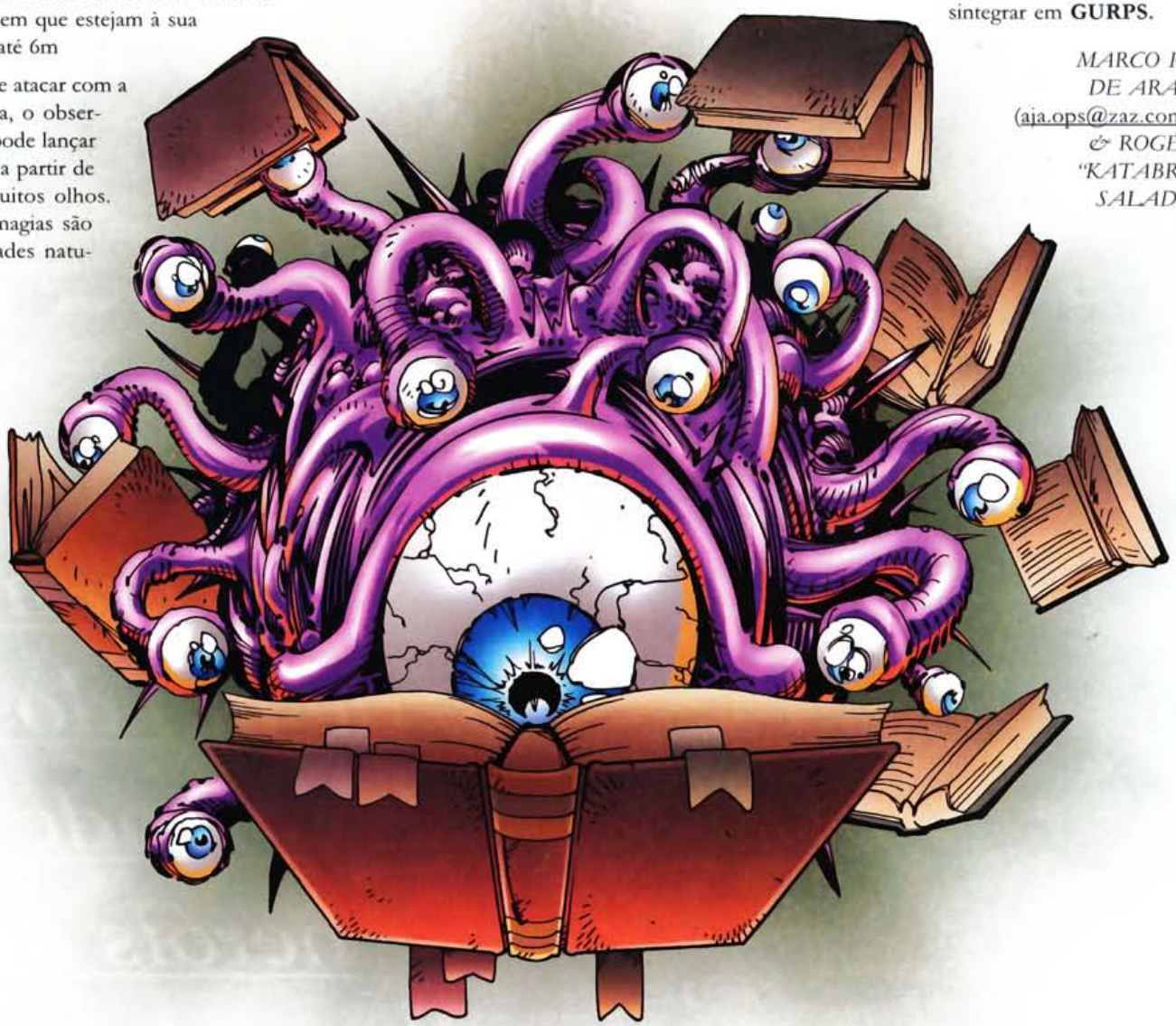
Olho 5: Paralisia em **3D&T/Daemon**, Paralisia Total em **GURPS** e Imobilizar Pessoas em **AD&D.**

Olho 6: Jato de Fogo em **GURPS**, Flecha de Fogo em **AD&D, 3D&T** e **Daemon.**

Olho 7: Cegueira em **3D&T, Daemon** e **AD&D,** Cegar em **GURPS.**

Olho 8: Raio Desintegrador em **3D&T/Daemon,** Desintegração em **AD&D** e Desintegrar em **GURPS.**

MARCO POLI DE ARAÚJO
(aja.ops@zaz.com.br)
& ROGÉRIO "KATABROK" SALADINO



Vingad
A origem de um dos grandes heróis de Arton

or de Aço

Devia ser verdadeiro o velho provérbio: "más notícias viajam montadas em grifos."

O relato nos alcançou implacável. Não fez diferença estarmos enclausurados em um templo, arruinado e distante, evitando ao máximo qualquer contato externo. O portador da notícia foi um dos numerosos camponeses que ouvem falar dos poderes peculiares de meu Mestre, e vivem a procurá-lo para resolver seus problemas mesquinhos — tais como curar verrugas e remover tatuagens. Não entendo onde o Mestre encontra paciência e serenidade para suportar tais afrontas, mas talvez seja justamente essa a diferença entre ele e eu.

Estava eu ajoelhado diante do altar, buscando comunhão com os Deuses da Justiça, quando o Mestre entrou no saguão. Sua voz soou rouca sob a máscara negra que lhe cobria o rosto, deixando à mostra apenas os olhos.

— Os camponeses falam de uma patrulha imperial encontrada perto daqui, jovem Taskan. Todos mortos. Espadas quebradas. Armaduras de aço rasgadas em tiras.

O efeito daquelas palavras em mim foi como o soco de um punho gelado, perfurando-me o peito e agarrando meu coração. Lutei contra a tontura súbita, fiquei de pé e virei-me para olhar meu Mestre: a figura encapuzada de negro lembrava um assaltante vulgar, mas eu conhecia o monge benevolente oculto sob aquela aparência sombria.

— Então — falei, a voz falhando —, Ele me encontrou.

Meu Mestre assentiu, silencioso.

— E continuará matando, se eu não me mostrar.

Novamente o Mestre concordou.

Quase por instinto, levei a mão à cintura. Meus dedos fecharam-se à volta do cabo de meu fiel machado de arremesso, agora abençoado pelos Deuses da Justiça.

— Não sei se estou preparado — confessei.

— Faz diferença? — inquiriu o Mestre.

Não. Não fazia. O momento havia chegado, e não existia mais maneira de recuar. Além disso, não importava permancer ali por mais uma hora ou mais cem anos: eu nunca estaria plenamente preparado para o que me aguardava.

Caminhei até meu quarto — um dos antigos dormitórios dos clérigos que vivam naquele mosteiro, em tempos mais prósperos. Comecei a ajustar no corpo a armadura de couro de lagarto-gigante. Percebi que o Mestre estava à porta. Não ouvi seus passos, como sempre — mesmo apoiando-se em um cajado de bambu quando andava, ele conseguia ser sorrateiro como um gato. Mas eu havia aprendido a sentir seu olhar firme sobre minha nuca.

— Cheguei a este povoado há seis anos, Mestre — disse a ele, enquanto reunia meus pertences em uma mochila. — Ouvi histórias sobre um mascarado com poderes estranhos, que escondia seu rosto e vivia isolado em um templo abandonado. Procurei o mascarado, imaginando tratar-se de um mago poderoso. Expliquei sobre o terror maligno que me persegue, e implorei por uma arma mágica para enfrentá-lo e destruí-lo. Caí de joelhos e chorei quando disse-me que não tinha poder algum.

— Os camponeses falam de uma patrulha imperial encontrada perto daqui, jovem Taskan. Todos mortos. Espadas quebradas. Armaduras de aço rasgadas em tiras.

— E era verdade. Os Deuses são os verdadeiros donos do poder.

Sorri. Continuei.

— Ainda assim, o senhor disse que poderia me aceitar como discípulo e treinar-me em combate. Duvidei que um velho excêntrico pudesse ensinar luta a um bárbaro das Montanhas Sanguinárias, e dei-lhe as costas para ir embora... quando golpeou meus joelhos com o cajado e enterrou meu rosto no chão. Mal posso mensurar minha surpresa quando descobri o excepcional lutador que o senhor era!

— Bobagens — resmungou ele. — Malabarismos com armas. Apenas servem para plantar a flor do medo nos corações dos covardes.

Sorri novamente. A humildade de meu Mestre não conhecia limites. Eu mesmo testemunhei quando ele nocauteou sete assaltantes goblins, armado apenas com seu cajado de bambu.

— De qualquer forma, o senhor me ensinou a lutar melhor. Ensinou-me também a servir ao Deus da Justiça, a meditar e comungar com Ele. E os deuses permitiram que eu fosse agraciado com o título de guerreiro sagrado. Abençoaram meu machado, para que seja usado na defesa de sua causa justiceira.

"Devo-lhe tanto, Mestre... e, mesmo assim, quase nada sei sobre o senhor."

— Não há nada a saber — rosnou ele, a voz carregada com aquele sotaque estranho e gutural, que nunca fui capaz de identificar.

Olhei mais atentamente para o Mestre, fitando seus estranhos

olhos amendoados — a única parte visível do rosto eternamente mascarado. Nunca consegui determinar sua origem ou natureza. Seria ele um elfo? Difícil dizer, principalmente sem examinar suas orelhas. Seu sotaque não soava como nenhuma língua élfica — mais lembrava um rosnado de ogre.

E os objetos que ornamentavam seus aposentos eram-me de origem desconhecida: estranhas lanternas de papel, decoradas com desenhos de tigres e dragões; pequenos enfeites de papel de seda, dobrados de forma complicada, e resultando em bonitas figuras de animais; armas exóticas, que iam desde lanças enormes a pequenas estrelas de aço; e uma armadura colorida e vistosa, de mecânica peculiar, com uma máscara horrenda pendendo sob o elmo.

Meneando a cabeça, conformei-me com o fato de que eu nunca conheceria inteiramente meu Mestre.

— Sei que, como eu, o senhor também deve estar se escondendo de algo — falei, jogando a mochila às costas. — Quando eu retornar, se eu puder ajudá-lo...

— SE retornar, jovem Taskan — cortou ele.

Entendi a mensagem. No momento, eu tinha preocupações sérias demais para me envolver com os problemas de outros.

— Se eu retornar, ajudarei o senhor. Adeus, Mestre. E que a Justiça prevaleça.

— Que a Justiça prevaleça — repetiu meu Mestre, inclinando-se em despedida.

Caminhei à volta do templo, rumo ao estábulo escondido nos fundos, cuidadosamente camuflado entre as árvores. Lá estava Rigel, minha fiel montaria. Provei ansiedade para sentar-me sobre seu dorso poderoso e cavalgá-lo, o vento a açoitar meu rosto.

O cheiro de sangue fresco me atingiu.

Continuei andando. Vi poças de sangue encharcando a terra. Vi ossos de cavalo espalhados à volta da entrada, completamente limpos. Ouvi o ruído inconfundível de carne sendo rasgada.

Vi poças de sangue encharcando a terra. Vi ossos de cavalo espalhados à volta da entrada, completamente limpos. Ouvi o ruído inconfundível de carne sendo rasgada.

Olhei dentro do estábulo.

Lá estava. Um corpanzil felino de quase meia tonelada descansando lânguido, as patas traseiras esticadas, as vastas asas recolhidas sobre o dorso. Com as patas dianteiras, usava as garras negras e pontiagudas para segurar firme o quarto traseiro do cavalo enquanto o bico de águia arrancava a carne em grandes nacos. O sol entrava em picotes através dos furos nas paredes, brilhando sobre a pelagem branca e a juba de penas castanhas.

Olhou para mim. Seus olhos, felinos e aviários a um só tempo, brilharam com luz forte amarela. Emitiu um pio agudo, mas suave.

— Folgo em saber que está bem alimentado, irmão Rigel — disse eu —, porque nosso tempo de esconderijo terminou. É hora de voar novamente.

Meu grifo guinchou de alegria.

Dizem que os grifos são as criaturas mais rápidas do mundo. Sempre acredito nisso em ocasiões como esta, quando eu e meu irmão Rigel percorremos em minutos as dezenas de quilômetros que nos separavam do local do incidente.

Tínhamos a precaução de voar a grandes altitudes, na tentativa de passar por pássaros aos olhos dos camponeses. Aquela gente nunca havia visto um grifo, exceto os pobres animais enjaulados trazidos ocasionalmente por caçadores. Mesmo depois de tanto tempo, era estranho para mim cultivar esse tipo de preocupação: na aldeia onde nasci e cresci, nas Montanhas Sanguinárias, todos os caçadores adotavam grifos como montaria. Apenas assim era possível a sobrevivência humana naquela região montanhosa e selvagem, onde o poder de vôo e a visão aguçada eram indispensáveis ao sucesso de uma caçada.

Éramos irmãos, homens e grifos. Estranho que eu ainda me lembre tão bem do momento da União: eu era apenas uma criança, tendo completado minha sexta primavera, quando fui levado ao Lugar da União e ordenado a entrar. Sozinho, penetrei na caverna dos grifos e caminhei sob seus olhares vigilantes. Encontrei um ninho de recém-nascidos, com ovos ainda eclodindo, e ajoelhei-me junto a ele. Mergulhei minha mão no ninho. Aguardei, sem o menor temor que ela fosse devorada. Quando um dos filhotes a lambeu, a mãe-grifo piou em aprovação — e eu sabia que havia encontrado meu irmão, aquele que me ajudaria em todas as minhas caçadas, e que me acompanharia pelo resto de minha vida.

As coisas eram assim em minha aldeia. Crescíamos juntos, homem e fera, mais unidos que mãe e filho, mais íntimos que amantes. Com o tempo, um sabia onde o outro estava e como se sentia. Partilhávamos as mesmas emoções, sofríamos as mesmas dores. Todos os caçadores eram fortemente ligados às suas montarias — e, quando um deles morria, não era raro que o outro se consumisse em tristeza até adoecer e seguir também para o Mundo das Almas.

Era uma boa aldeia. Era meu lar.

E foi assim até o maldito dia em que eu, Taskan Skylander, e meu irmão Rigel, penetramos nas Cavernas Proibidas. Dois jovens, tolos e destemidos, em busca de aventrura. Mergulhamos sem medo em suas profundezas, matamos insetos gigantes e criaturas horrendas que nos perturbavam à noite com seus gritos. Excitados com as batalhas, deixamos a prudência de lado e desafiamos os perigos recônditos das cavernas. Encontramos aquela câmara maldita, aquele laboratório repleto de odiosos artefatos de magia. A câmara onde Ele dormia.

E, ao som de nossa presença, Ele despertou.

E odiou a nós dois.

E destruiu minha aldeia. E matou todos os homens, mulheres, crianças e grifos da tribo.

Todos mortos. Por nossa culpa.

Um guincho de Rigel arrancou-me das recordações. Sua inigualável visão de rapinante distinguiu, centenas de metros abaixo, um grupo de soldados dilacerados. E eu partilhava da imagem colhida pelos olhos dele, tamanha nossa ligação. A visão daqueles cadáveres dava-nos a certeza de quem tinha sido o responsável pela matança: alguém com garras capazes de despedaçar tropas imperiais, com a mesma facilidade com que exterminaram os caçadores e grifos de uma aldeia inteira.

— Sim — concordei, em resposta à suspeita de Rigel. — Parece mesmo obra Dele.

Aquela era uma estrada relativamente movimentada, serpenteando entre as colinas. Constituía a ligação principal entre o povoado e a capital do império. Caravanas de mercadorias passavam por ali o tempo todo, levando comerciantes inofensivos... mas Ele preferiu atacar uma patrulha de soldados imperiais treinados, todos usando couraças de aço e empunhando espadas afiadas. Não fez isso apenas para mostrar sua força — mas também para mostrar QUEM havia sido o responsável. Para que eu não ousasse ter dúvidas de que havia sido Ele.

Ele, e ninguém mais.

Sabíamos que nosso antigo inimigo estava por perto, aguardando os resultados de sua pequena chacina. Aguardando nossa aproximação. Olhamos à volta. Onde poderia estar escondido?

Nossos olhos caíram sobre a encosta próxima, onde ficava a entrada de uma caverna. Uma das muitas que ocultavam-se em meio às colinas, onde se escondiam as supostas criaturas noturnas que perturbavam os sonhos dos camponeses.

Uma caverna.

"Adequado", pensei, enquanto ordenava a Rigel que descesse.

Falei a Rigel de minha suspeita. Descemos em mergulho vertiginoso, como o falcão-peregrino, enquanto eu protegia as narinas com a mão — pois a força do vento era tal que faria estragos mortais em meus pulmões. O chão se aproximava veloz e, quando estávamos bem próximos, Rigel distendeu as asas para uma freada poderosa que fez o ar rufar feito tambor. Suas patas tocaram o chão suavemente, sem ruído, bem diante da escuridão cavernosa.

A torturante lembrança daquele dia, nas Cavernas Proibidas, voltou inevitável. Rigel guinchou.

— Também sinto — disse eu. Também percebia aquele peculiar cheiro de ferrugem, similar ao de sangue seco. O mesmo que sentimos quando Ele começou a mover-se. O som de Seus movimentos era horrível: depois daquele dia, nunca deixei de me sobressaltar ao simples ranger de uma porta.

Acendi uma tocha. Entramos, eu e Rigel. A caverna, apertada demais para voar, fazia-o ficar agitado — mas eu estava ciente de que era inútil pedir-lhe para esperar do lado de fora: a luta também era dele.

À medida que a caverna descia, eu verificava ser sábio

o temor que os aldeões tinham de tais lugares. Distingui o cheiro de diversos predadores, que sem dúvida se escondiam aqui durante o dia para caçar à noite. Se meu olfato e o de Rigel não se enganavam, a caverna já havia sido a toca de uma matilha de lobos-malditos e de uma família de panteras. No momento, de acordo com aquele odor acre, estava sendo ocupada por aranhas-gigantes.

Lá estavam elas, mais adiante. Imensas, quase do tamanho de cavalos, com mandíbulas amarelas e seis pequenos olhos brilhando nas cabeças peludas. Quatro delas.

Todas mortas. Despedaçadas.

Não podia ser diferente, se Ele havia passado por ali.

Rigel parou rapidamente para farejar os corpos das aranhas, e depois prosseguimos. A caverna seguia cada vez mais colina adentro e, acredito, era bem maior do que suspeitavam os camponeses. Dividia-se em uma enorme rede de túneis. Por vezes eu e Rigel tivemos que parar para farejar o caminho certo, sempre na direção do odor ferruginoso.

Quando parecia que não ia ter fim nossa peregrinação subterrânea, atingimos um local diferente. Uma câmara maior, muito mais vasta que as outras cavernas. Uma abertura no teto levava ao mundo exterior, e deixava entrar um facho de luz do dia — mas o lado oposto da câmara ainda se encontrava imerso em trevas. De onde estávamos, mesmo a luz da tocha não conseguia iluminar aquele canto por inteiro. Impossível saber o que havia na outra extremidade.

Então, um rangido. Como o de uma porta se abrindo.

Rigel eriçou as penas do pescoço e guinchou. Minha mão livre voou para o cabo do machado, sacando-o da cintura.

ELE ESTAVA ALI.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

— Dragão-de-Aço... — disse eu à escuridão.

— Minha paciência já começava a se esgotar. Alegro-me que tenha cansado de se esconder.

Sua voz espectral, cheia de ecos, parecia provir dos corredores de um monastério. Com a voz, veio uma lufada mais intensa do cheiro ferroso. Estava quente, agora. Como no amaldiçoado momento em que Ele despertou.

— Como nos achou? — perguntei.

— Matando pessoas. Arrancando suas peles, rasgando seus intestinos, e então conseguindo informações em troca de mortes rápidas. Informações sobre um bárbaro e uma criatura voadora, parte leão e parte águia. Ah, você não imagina como tem sido cansativo...

O arrependimento atravessou meu peito como uma lança. Eu não devia ter cedido aos guinchos suplicantes de Rigel, quando ele implorava para sair e caçar cavalos selvagens. Ele deve ter sido visto. E aqueles que o viram pagaram com a vida.

Precisava terminar. Agora.

Um par de luzes vermelhas brilhou na escuridão. Eram os olhos Dele. Dirigiam-se ostensivamente para o machado de arremesso que eu segurava.

— Ora... vejo que ainda empunha sua pequena arma. E percebo também que impregnou-a com poderes mágicos. Acha mesmo que, com isso, você e seu grifo terão alguma chance de sobreviver a mim? Acha que um machado encantado pode realmente me ferir?

"Como Ele sabe?" pensei. "Como sabe que minha arma foi encantada?"

— Este machado foi abençoado pelos Deuses — bradei. — Agora tenho poder para destruí-lo, em nome da Justiça. Justiça a todos aqueles que você matou. Justiça a...

— Justiça? JUSTIÇA?!

Por pouco não deixei cair o machado e a tocha para levar as mãos aos ouvidos. A gargalhada infernal do Dragão-de-Aço ecoava com força pela caverna, como o som impossível de metal sendo rasgado.

— Não consigo acreditar. Você se atreve a falar de justiça? VOCÊ?

— Como assim? Que está tentando dizer?

— VOCÊ NÃO FAZ IDÉIA DO QUE FEZ, SEU BÁRBARO IGNORANTE? — urrou Ele.

Vi faíscas voarem da posição onde Ele se encontrava, e percebi serem Suas garras roçando no chão de pedra. Aproveitei a chance para arremessar minha tocha onde o Dragão-de-Aço estava. Ela produziu o ruído que faria se fosse jogada contra uma porta de ferro, e caiu ao chão.

A luz da tocha revelou Sua forma, Sua imensidão negra e revestida de escamas. A mesma monstruosidade metálica que encontrei na câmara das Cavernas Proibidas. A mesma estátua medonha de aço e ferro bruto, negra como a noite e enferrujada como a armadura de um guerreiro morto. As mesmas oito patas, as mesmas garras malignas, a mesma cabeçorra de lagarto. Um chifre de rinoceronte nascia na ponta do focinho, e uma crista de placas metálicas descia da cabeça e seguia pelo dorso até a ponta da cauda.

O Dragão-de-Aço.

A tocha caiu junto a uma de Suas patas, e as chamas lambiam-lhe o pulso. Ele, no entanto, nada sentia. O fogo não podia feri-lo. Armas não podiam feri-lo. As garras e os bicos dos grifos não podiam feri-lo.

Nada que eu conhecia era capaz de feri-lo.

O Dragão-de-Aço moveu-se. Arreganhou os lábios metálicos, exibindo dentes afiados, e produzindo aquele arrepiante som de metal retorcido.

— Pois agora você verá, bárbaro! Reduzirei a lascas todos os seus ossos, e passarei os próximos dias saboreando sua agonia. Vou me deleitar com suas súplicas, vou degustar cada sussurro, cada pedido de piedade, até que a vida abandone seu corpo esmigalhado. E ISSO NÃO SERÁ NADA COMPARADO AO QUE ME FEZ!

A tocha caiu junto a uma de Suas patas, e as chamas lambiam-lhe o pulso. Ele, no entanto, nada sentia. O fogo não podia feri-lo. Armas não podiam feri-lo.

O cheiro de Dragão-de-Aço estava enlouquecendo Rigel, e não seria capaz de contê-lo por muito mais tempo. A luta decisiva seria travada ali, naquela câmara. Havia espaço para voar, então saltei sobre o lombo de meu irmão e — após uma rápida oração — alçamos vôo.

Dragão-de-Aço serpenteou veloz sob a luz e equilibrou-se nas quatro patas traseiras, erguendo o horrendo corpo blindado, exibindo-o em toda a sua majestade maligna. Era como se esperasse que Sua simples aparência bastasse para assegurar a vitória. Sim, Ele devia estar ciente da vantagem que seu aspecto lhe dava: deve ter matado muitas pessoas, atacando-as durante os segundos em que ficavam apavoradas diante Dele, paralisadas de medo. Mas isso não funcionaria comigo. Já havia me habituado a contemplar diariamente o horror do Dragão-de-Aço. Em meus pesadelos.

Preparei o machado. Mirei Sua garganta metálica. Por um instante duvidei que minha arma fosse efetiva, pois sabia que as espadas mais fortes quebravam-se ao golpear a pele blindada. Mas logo agitei a cabeça e espantei minha falta de fé: não era aquele o momento de duvidar dos Deuses.

Arremessei a arma. Ela voou rodopiando na direção do dragão, a luz do dia faiscando em sua lâmina sagrada. Gritei de alegria quando vi que o aço enterrado profundamente no pescoço do monstro, como se fosse ele feito de carne e sangue, em vez de aço. Seu urro de dor preencheu a câmara.

— Que a Justiça seja feita! — gritei, feliz em saber que os Deuses estavam comigo.

Estendi minha mão aberta. A este gesto, o machado começou a estremecer em meio à carne metálica onde se achava fixo. Com um arranque súbito, soltou-se e viajou pelo ar de volta a mim. Agarrei-o no ar. A mágica dos Deuses funcionava!

— *Então é verdade* — rosnou Dragão-de-Aço, entre os dentes cerrados em um sorriso cruel. — *Você conseguiu mesmo uma arma poderosa, que pode ferir até mesmo a mim. Por isso ousa me enfrentar. Eu não devia esperar outra coisa de um bárbaro desprezível, de alguém que é pouco mais que um animal. Que seja, então!*

Eu e Rigel voávamos à volta do monstro, ficando além do alcance de Suas garras, enquanto eu preparava um segundo arremesso — quando o Dragão-de-Aço mostrou que podia ser mortífero mesmo à distância. Sua bocarra arreganhou, rangendo como o portal do inferno, e expeliu em nossa direção uma nuvem esverdeada. Foi repentino demais, sem a chance de uma esquiva. Quando o gás repelente tocou-me o rosto, senti que o mundo desabava à minha volta.

Despertei logo. Estava caído no chão, o fedor da nuvem ainda ardendo em minhas narinas. Se eu não houvesse prendido a respiração a tempo, o gás venenoso certamente teria me liquidado. Fiquei de pé, disposto a continuar a luta — e então percebi que não conseguia realmente acordar. Era estranho, mas eu sentia assim. Um vazio insuportável gelava meu espírito, como se minha alma tivesse sumido e eu fosse agora um morto-vivo. O medo cresceu em meu coração: uma parte de mim não existia mais, uma parte absolutamente vital. E eu não sabia o que poderia...

— Meus Deuses! — berrei. — RIGEL!!!

O corpo de meu irmão estava caído ali ao lado, inerte, as asas murchas. Morto. Estava morto. E isso eu sabia sem tocá-lo, sem examiná-lo como faria um curandeiro — porque eu podia SENTIR. Sentia que seus pulmões não respiravam, que seu coração não batia, que seu corpo esfriava.

Rigel morreu.

E metade de mim morreu com ele.

Caí de joelhos e chorei, sem me importar com o monstro às minhas costas. Não importava mais. Eu não era mais um homem completo, mas uma coisa sem alma. Um cadáver ambulante. Estava sozinho como ninguém jamais poderia estar. Ou suportar.

— *Ora, que interessante* — sorriu o Dragão-de-Aço, fascinado com minha dor. — *Se eu soubesse que a morte do animal traria tanta agonia, teria feito isso muito antes. É agradável saber que posso extrair de você outras formas de sofrimento. Antes de matá-lo, talvez eu decida mantê-lo prisoneiro para testemunhar a morte de mais grifos.*

— NÃO!!!

O rosto reptiliano do dragão chegou a esboçar certa surpresa ante meu grito inumano. E Seu espanto cresceu mais ainda quando empunhei meu machado com as duas mãos e corri abertamente, em Sua direção, um brado de guerra explodindo em minha garganta.

Quase estupefato demais para lutar, o Dragão-de-Aço reagiu mal à minha investida. Atacou com apenas duas de Suas quatro patas dianteiras: a primeira errou o golpe; as garras da segunda atravessaram minha armadura de couro como se ela fosse nada, e arrancaram sangue de meu peito — mas não o bastante para me fazer parar. Alcancei a barriga exposta do monstro.

Cravei nela a lâmina do machado.

O aço das escamas não resistiu. O ventre de ferro rachou feito uma árvore atingida por um raio, e a carne metálica abriu-se em uma fenda absurda. Foi um golpe muito mais destruidor que o primeiro ataque, pois o poder de uma arma sagrada cresce quando seu guerreiro a empunha.

Continuei ali, agarrando o machado com firmeza, ele ainda enterrado no ventre do dragão. Ouvi os gritos do monstro se multiplicando em ecos fantasmagóricos, e tive a impressão de que iam soar até o final dos tempos. Vi rachaduras se ramificando a partir do ponto de impacto e cobrindo todo o corpo do dragão feito uma doença pestilenta. Pedaços começaram a se soltar. Patas caíram. E, como um carvalho gigante que tomba, o corpanzil monstruoso desabou com um estrondo e reduziu-se a uma ruína metálica.

O silêncio era tão atordoante quanto o ribombar de sua queda. Caminhei entre os destroços devagar, vacilante, ainda incapaz de acreditar que estava terminado.

De fato, não estava terminado. Na cabeça caída, já separada do corpo, uma fraca luz teimava em brilhar naqueles odiosos olhos vermelhos. Rapidamente vasculhei os destroços em busca de meu machado — de tão tenso, esqueci que bastaria ordenar seu

O corpo de meu irmão estava caído ali ao lado, inerte, as asas murchas. Morto. Estava morto. E isso eu sabia sem tocá-lo, sem examiná-lo como faria um curandeiro.

retorno à minha mão.

Com o machado em punho, elevei-o acima da cabeça para destruir meu nêmesis. Mas, estranhamente, hesitei.

— Por quê? — perguntei, aos gritos. — Por que perseguiu a mim e a meu irmão por tanto tempo? Por que matou todos aqueles que conhecemos? Por que nos odeia tanto?

— *Porque nada mais me restava* — tossiu Ele, sua voz já não parecendo tão profunda.

— Quem é você, afinal?

— *Sou o que você vê. Nada mais. Aquele que me criou não deu-me um nome.*

"Você realmente não faz idéia do que encontrou naquela caverna, bárbaro. Não sou um monstro. Não sou um dragão. Não sou nem mesmo uma criatura viva. Sou aquilo que chamam drolem, um golem de dragão. Uma estátua animada, uma construção erguida por um mago poderoso. Aquele que me criou tinha um objetivo para mim, uma tarefa importante, que apenas uma criatura como eu poderia cumprir. Algo como vigiar um local imensamente sagrado e proibido, impedindo a passagem de intrusos; guardar um tesouro mágico precioso, de incalculável valor; destruir um inimigo formidável, que era invencível antes de meu advento; ou talvez vencer um exército e derrubar um império. Todas essas coisas grandiosas eu seria capaz de fazer, sob ordem de meu criador."

Recuei, espantado. Já havia ouvido histórias sobre golens e drolens: criaturas artificiais, espécie de estátuas vivas, feitas com os mais diversos materiais — que podiam ir de pedra a vidro, de madeira a metal. Mas, pelo que me foi dito, tais criaturas eram estúpidas e incapazes de qualquer pensamento racional. Vivam apenas para seguir ordens simples. Não carregavam a inteligência diabólica do Dragão-de-Aço.

— E qual era sua tarefa? — perguntei.

O dragão vacilou. Seu rosto rangeu ao contorcer-se de dor. Passou-se um instante sofrido antes que Sua voz metálica ecoasse novamente:

— Quem é você, afinal?

— Sou o que você vê. Nada mais. Aquele que me criou não deu-me um nome.

— *Não sei. Eu nunca soube. Meu criador morreu antes de me delegar a tarefa para a qual fui criado. Ele deu-me o poder... ele deu-me o intelecto... e nunca disse o que fazer com eles. Nunca disse por que razão eu existia.*

"Entende agora o que fez, bárbaro? Entende as conseqüências de sua imprudente incursão às Cavernas Proibidas? Você despertou-me para uma existência vazia. Despertou alguém que não tinha motivo para a vida. Alguém que não tinha nem mesmo uma vida! Naquele dia eu nasci para um mundo que não me desejava, um mundo que EU não desejava. E, o pior de tudo, um mundo onde não havia NINGUÉM CAPAZ DE DAR UM FIM A MEU TORMENTO!

"Então, desprovido de uma razão para existir, decidi que minha única meta seria a morte daquele que causou minha desgraça. SUA morte. Apenas isso me dava um objetivo, apenas isso impedia que eu enlouquecesse. Eu o mataria, sem sombra de dúvida. Depois... não sei como seria depois."

Quando o Dragão-de-Aço terminou Sua história, meus braços pendiam soltos dos lados do corpo. O golpe que eu pretendia aplicar entre Seus olhos fraquejou há tempos. Eu nunca poderia imaginar... eu nunca...

— Perdoe-me — sussurrei.

— *Não peça desculpas, maldito bárbaro. Apenas termine o que começou.*

Busquei forças para segurar firme o machado, que quase me caía da mão. Como eu poderia destruí-lo? O rancor por mim era a única coisa que o fazia continuar. Não era um monstro maligno que eu tinha diante dos olhos, mas uma criatura inteiramente amoral. Vivia apenas para a vingança, sem outra motivação para existir. Não conhecia nenhuma.

Tinha eu o direito de matá-lo? Os Deuses que sirvo aprovariam isso?

— Faça a Justiça — disse uma familiar voz gutural.

Virei-me. Vi apenas sombras, mas logo emergiu delas uma conhecida figura encapuzada de negro.

— Mestre! — espantei-me. — O que faz aqui?

— Faça a Justiça — repetiu ele. — Mate o dragão.

— Justiça? Onde está a justiça em destruir alguém que sofreu tanto? Ele não me odiava por mera maldade, mas sim porque NÃO TINHA OUTRA ESCOLHA. É errado ser maligno quando não lhe resta alternativa?

— Você ouviu sua história. Ele não devia estar vivo, não devia viver em dor e sofrimento. É justo que seja libertado da agonia, devolvido a seu estado original. Aí está a Justiça.

Devolvi o olhar à cabeça decepada do dragão. Vi amargura intolerável em seus olhos de metal vermelho, vi rugas profundas de sofrimento rachando-lhe o cenho. Como sempre, meu Mestre estava certo. Era justo livrar a fera daquela existência torturada.

Meu machado desceu com força sobre a fronte do dragão. O golpe fendeu Sua pele blindada, crescendo em rachaduras velozes. Logo a peça desmanchou-se em incontáveis migalhas metálicas, que se espalharam pelo chão da caverna — sem mostrar sinais de que tivessem, um dia, sido parte de um monstro que caminhava e se movia.

— Você teve êxito, jovem Taskan — disse o Mestre. — Você fez a Justiça. Justiça para o Dragão-de-Aço, e justiça para os que foram assassinados por ele. Os Deuses devem estar orgulhosos de seu Guerreiro Sagrado.

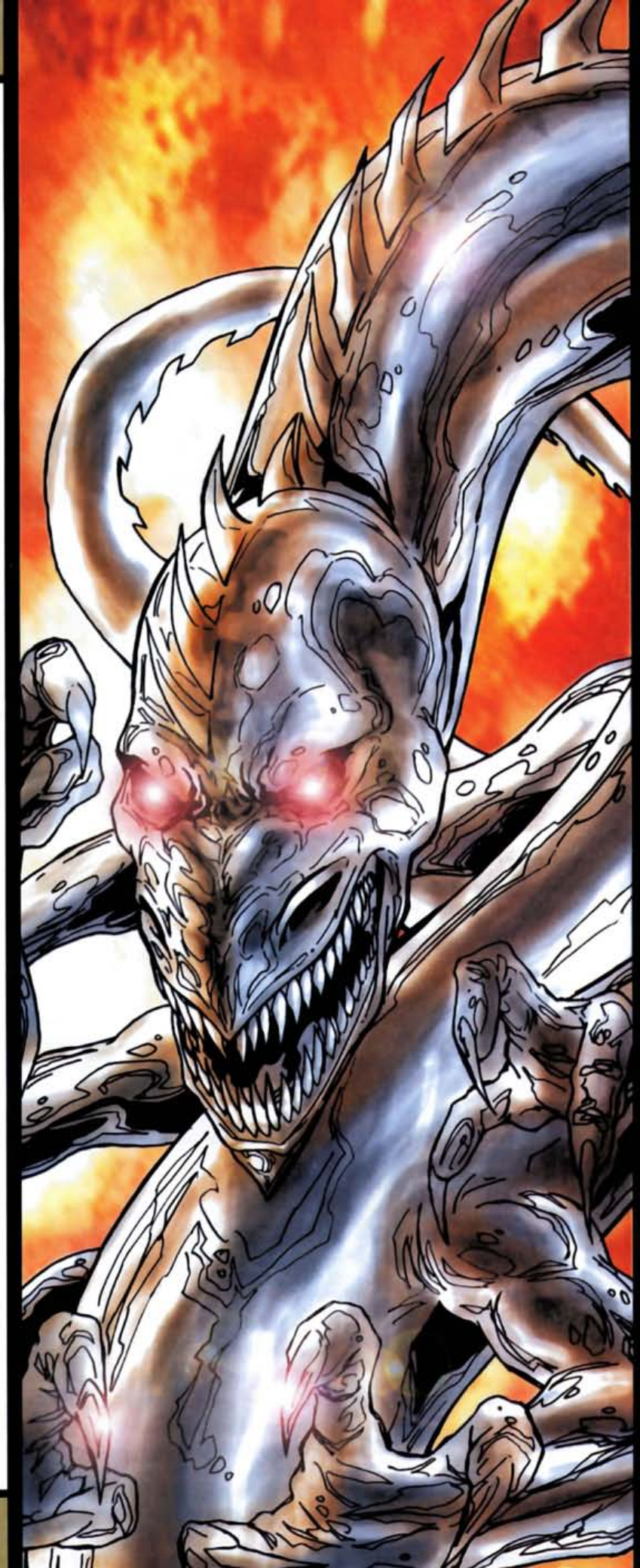
Meneei a cabeça, aquele vazio gélido e inaceitável ainda gritando em meu peito.

— Eu preferia que os Deuses devolvessem a mim meu irmão Rigel.

O Mestre levou o olhar ao cadáver de meu grifo. Ajoelhou-se junto dele, acariciando seus pêlos e penas.

— Era um animal valoroso — disse ele. — Sua morte não traz benefício à causa da Justiça. Imagino que os Deuses vão remediar isso.

Então, percebi que meu Mestre sussurrava preces e movia as mãos através da pelagem de Rigel, pressionando pontos específicos. Agitei a cabeça com força, confuso: por um instante, pensei estar vendo luzes flutuando à volta de ambos. Súbito, um calor glorio-



so cresceu em mim. Uma chama gigantesca de amizade e confiança, algo como fome saciada. A deliciosa e inigualável sensação da ausência de dor logo depois da dor.

Rigel vivia! Eu tinha certeza disso, antes mesmo de ver abrir seus olhos de águia felina. Corri e abracei-lhe o pescoço, afundando o rosto na juba de penas.

— O senhor pode ressuscitar os mortos! — disse eu a meu Mestre.

— Não. Não posso. Mas os Deuses podem.

• • • • • • • • • • •

Abandonamos a gruta, os três. O sol já mergulhava na vermelhidão do oeste, encerrando aquele dia — e encerrando uma vida de medo e culpa para mim e Rigel.

— Como vai ser daqui por diante, Mestre? Afinal, o objetivo de minha vida foi alcançado.

— Não, jovem Taskan. A missão de um Guerreiro Sagrado nunca termina. A Justiça sempre vai necessitar de defensores. Seu objetivo está longe de encontrar um fim.

Suspirei de alívio com a resposta. Tudo que dava sentido à minha vida estava destruído — minha família, minha aldeia e até mesmo meu inimigo. Temi encontrar-me em situação idêntica à do Dragão-de-Aço. Era bom ter uma missão. Era bom conhecer o motivo de minha própria existência.

Saltei sobre o dorso de Rigel e esperei que meu Mestre fizesse o mesmo.

— O senhor não vem? — perguntei.

— Ficarei para meditar sobre o ocorrido. Vá sem mim, jovem Taskan. Estarei de volta mais tarde.

— São dezenas de quilômetros daqui até o templo. É uma distância longa demais para ser percorrida sem as asas de um grifo. Aliás, como alcançou este lugar tão rápido?

O Mestre remexeu um pouco sob o manto, e a mão amarelada trouxe de lá um de seus peculiares animais de papel. Era uma bonita ave, dobrada em papel de seda branco.

— Tenho meus recursos — disse ele, brincando com sua dobradura.

Sorri em resposta. Os segredos de meu Mestre nunca se esgotavam. Vi sua figura encapuzada silhuetar-se contra o horizonte avermelhado, conservando sua perene aura de mistério.

As asas de Rigel rufaram. Levantamos vôo rumo ao templo que era nosso lar.

MARCELO CASSARO "PALADINO"

O Necromante Responde

escreva para Revista TORMENTA · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · dragaobrasil@uol.com.br

Saudações, diletos leitores. Que Wynna e Tenebra sorriam para vocês. Embora eu esteja realmente entristecido com os mais recentes eventos acontecidos com os queridos personagens da revista HOLY AVENGER (em especial com a famosa "arquimaga" Niele), sinto-me na obrigação de informar que não realizarei nenhuma tentativa de ressuscitar, clonar, tornar morta-viva ou tomar alguma atitude semelhante com a famosa elfa. Sua morte me entristeceu muito, devo admitir, mas não acho que deva interferir no curso dos atos desta vez. Minhas ações anteriores na área se provaram muito mais catastróficas do que benéficas.

Creio que os atributos de um de meus ex-companheiros de aventuras, o Camaleão, encontram-se incorretos...

Portanto, caros leitores, não se faz necessário escrever a mim requisitando meus préstimos nessa questão. Muito menos aos que ainda continuam pedindo pela mão de minha jovem filha Petra em casamento (por Wynna, ela é ainda uma criança!). Dito isso, vamos nos dedicar às cartas desta edição.

Informações Contraditórias

Saudações, sábio necromante. Quem vos escreve este humilde pergaminho é Simon Droy. Sou um dos muitos clérigos de Hyninn e atualmente encontro-me escondido, comandando uma pequena guilda. Costumo, como hobby, pesquisar dados sobre lugares, celebridades e fenômenos de Arton. E alguns deles apareceram-me com algumas dúvidas que, creio eu, só uma autoridade como o senhor poderia solucionar. Bem, vamos a essas incógnitas:

1) *Na segunda edição do livro básico de* ***Tormenta****, creio que os atributos de um dos meus ex-companheiros de aventuras, o Camaleão, encontram-se incorretos (sem seus pontos em Focus, e com seus atributos incorretos, pois estão idênticos ao de Andrus, o Aranha).*

2) *Na segunda edição da revista TORMENTA (que falava sobre os minotauros) vemos, precisamente na 7ª página, as descrições dos atributos de Berforam, ilustre líder dos elfos negros. Porém em seus dados não consta nenhum ponto em Focus (que ele deveria possuir, levando-se em conta que possui Clericato), o que contradiz uma de suas aventuras, Amargura e Ressentimento, encontrada na revista TORMENTA #5 (que fala sobre as Nagahs), onde ele usa magia para apagar o fogo de uma fogueira.*

Gostaria também de parabenizá-los pela qualidade da matéria sobre as regras para batalhas navais, contidas em TORMENTA #6, e também sugerir que futuramente façam regras para batalhas entre exércitos.

Simon Droy, Brasília/DF

Desejo-lhe toda a boa sorte com sua guilda, sacerdote Droy. Aliás, creio que "pesquisar" pessoas, locais e fenômenos é bem mais que um simples passatempo, visto o seu ramo de atividade, não? Mas creio que posso sanar alguns de seus problemas de "pesquisa".

1) Impressionante! Você foi um dos colegas de aventuras do mais terrível e mais odiado (graças a eventos recentes) assassino de Arton! E ainda está vivo! Só posso conjecturar duas hipóteses; ou Hyninn realmente demonstra um apreço muito grande por você ou esse é um perigoso blefe. Quantos às estatísicas corretas do Camaleão, elas são: F2, H4, A3, PdF5, 15 PVs, Meio-Elfo, Ataque Especial, Arma Especial, Paralisia, Crime, Má Fama e seus Focus seriam Luz 3, Trevas 3 e 1 em todos os outros.

2) Conforme dizem as regras já publicadas para sacerdotes de Tenebra, um dos Poderes Garantidos para estes clérigos é que eles recebem automaticamente 1 ponto de Focus em Trevas. Eis porque Berforam, o líder dos Elfos Negros de Arton, pôde usar sua magia das trevas para apagar a fogueira.

Agradecemos os elogios e já anotamos sua sugestão sobre regras para batalhas em grande escala. É realmente um assunto que deve ser de grande interesse, devido às crescentes tensões em nosso continente.

Dúvidas e Sugestões

A revista tá "mucho loca". O único problema é que ela não é mensal, mas tudo bem. Nem tudo pode ser perfeito. Bom, chega de rasgação de seda e vamos às perguntas:

1) *Há algum tempo atrás, ouvi de um bardo a notícia de que um certo sistema de jogo (D20, se não me engano) seria liberado para qualquer um interessado em usá-lo em seu próprio jogo. Será*

que eu e meus companheiros podemos alimentar as esperanças por um ***Tormenta*** *no sistema D20?*

2) *Hmm... Lembrei de outro pequeno probleminha na revista TORMENTA. Ainda não vi nenhuma aventura pronta em suas páginas.*

3) *Quando a Devir resolver traduzir o* ***D&D 3ª Edição*** *para o português, vocês vão publicar o* ***Conversion Manual?***

4) *A arma que o Tork usa é uma foice (muito grande, por sinal), e não um machado. Você não acha isso, Vladislav, sendo que foi o último a mexer nela?*

5) *Acho que Arton já tá passando da hora de ter um calendário. Sabe como é, um que diga quando é o começo e o término do inverno, a época de colheita, o aniversário do Rei, as datas marcantes na história, os festivais, os dias santos...*

6) *Em Arton não tem nenhuma área gelada? Nem adianta falar das Montanhas Uivantes, que não vale como tal. Eu quero saber é de onde foi que eu vim, já que eu sou um guerreiro viking.*

Bom por enquanto é só! E que Azgard tenha um lugar especial pra vocês!

Zigfried (Não sou o Siegfried!!!!), e-mail.

"Mucho loca"? Devo acreditar que seja uma expressão elogiosa, não? Peço perdões, mas é que não sou muito versado em vernáculos locais. Imagino sejam de sua cultura viking...

1) Sim, meu dileto bárbaro. O sistema D20 é um sistema de regras livre para publicação de adaptações de cenários para campanha. Mas as regras para tais publicações não chegam a ser tão simples assim. Existem vários procedimentos a serem seguidos. Todavia, devo informá-lo sobre uma grande possibilidade de termos uma adaptação do mundo de Arton para esse novo sistema. Para isso estamos aguardando apenas que o novo **D&D** seja lançado em português (com seus três livros básicos), para que essa adaptação seja negociada e desenvolvida.

2) Pois bem, devo acreditar que agora já viu! Esta edição traz justamente a aventura "O Caminho para Doherimm".

3) Logo após o lançamento dos três livros básicos, acredito que a Devir irá certamente traduzir o **Manual de Conversão** para o **D&D,** mas não há muitas informações a esse respeito ainda.

4) Curiosamente, a arma de Tork possui vários elementos de uma grande foice, mas outros (como peso, manobrabilidade, balanço...) são muito mais próximos de um machado. Essas propriedades se devem graças ao exótico material de que é feita, orgânico em sua origem. Essa foice/machado é mais leve e mais afiada, com uma grande receptividade para encantamentos. Em termos de jogo, possui as características de um machado, podendo ser utilizada por personagens que saibam lidar tanto com machados como com foices. Mas creio que o troglodita anão não concordaria com outros usuários de sua arma favorita além dele próprio.

5) Concordo plenamente. Tanto que será um dos assuntos que deveremos abordar muito em breve, em edições futuras.

6) Como assim, "não adianta falar das Uivantes"? Essas montanhas são a única região glacial conhecida em Arton, habitada por povos e criaturas similares àqueles encontrados nas regiões árticas da Terra — incluindo bárbaros que poderiam ser comparados aos vikings. Se você é um deles, talvez tenha vindo daquela região — mas acho isso pouco provável, uma vez que na mitologia de Arton não existe nenhuma "Azgard".

Pólvora e Magia

Caro Vladislav, gostaria que respondesse essa pergunta deste servo do Grande Oceano. Ouvi dizer que a magia não vive ao lado de pólvora. Então como você explica os canhões dos navios? Será que eles são mágicos? Como ficaria James K, Jade e Mino para ***3D&T*** *e os seus barcos?*

Fernando Simões, Salvador/BA

Sinto notar que sua informação a respeito da incompatibilidade latente entre magia e tecnologia não possui base em fatos comprovados. Em diversos cenários de Fantasia, tal afirmação pode ser verdadeira (como é o caso de **Forgotten Realms**, o mundo de **AD&D**), mas o mesmo não ocorre em Arton.

Em algumas áreas da ciência, Arton é bem mais avançado que uma cultura medieval normal. Ocorre apenas que certas tecnologias nunca se tornaram amplamente difundidas, visto que a magia é mais confiável. Afinal, quando você pode levitar ou voar por mágica, quem se arriscaria a viajar em um balão de ar quente construído por goblins?

No caso dos piratas, uma vez que eles por tradição não utilizam magia (especialmente James K, que teve experiências desagradáveis com uma certa maga), recorrem a meios mais mundanos de combate. Mas não fique surpreso se, em vez de canhões, você encontrar no convés um mago de alto nível disparando bolas de fogo...

A Punição de Lisandra

Oi, amigo Vladislav. Sou um antigo admirador de ***Tormenta.*** *Escrevo para dar as minhas opiniões e para saciar minhas dúvidas:*

Ouvi dizer que a magia não vive ao lado da pólvora.

1) *Vocês poderiam aumentar as páginas da revista TORMENTA, pois 32 é muito pouco para um mundo utilizado por muitos RPGistas.*

2) *Vocês poderiam também falar um pouco mais sobre o Protetorado do Reino.*

3) *A revista TORMENTA poderia ter aventuras prontas também. Que tal construir uma pequena campanha pronta em umas cinco revistas?*

4) *Tem algo que eu não entendi em HOLY AVENGER. Como Lisandra perdeu os poderes se Allihanna é uma deusa neutra e não se importa se os clérigos e druidas sejam bons ou maus?*

Paladino, Montes Claros/MG

Ah, Valkaria! Parece certo que você fez os humanos sempre descontentes, sempre desejando mais e mais. Especialmente quando se trata de nossos leitores...

1) Vamos lembrar, amigo Paladino de Montes Claros, que TORMENTA é a primeira e única revista no Brasil (talvez até mesmo no mundo!) voltada para um único cenário de campanha. Pelo menos no momento, fazer mais do que isso está além de nossos modestos poderes.

2) Deveras interessante, devo dizer, pois os heróis do Protetorado do Reino estarão na nossa próxima edição.

3) Você já deve ter visto a aventura "O Caminho para Doherimm". Uma vez que TORMENTA é bimestral, uma saga que se prolongue durante vários números seria demorada demais, tornando difícil para o Mestre rolar uma boa campanha. Talvez tenhamos esse tipo de coisa na própria revista DRAGÃO BRASIL.

4) Imagino que nossa matéria desta edição sobre aventureiros da natureza ajude a trazer luz a essas questões. Mas basta observar que druidas são sacerdotes devotados à proteção da vida selvagem — uma missão que Lisandra abandonou em sua busca obsessiva pelos Rubis da Virtude. Apesar de ter um bom coração, ela deixou de proteger Galrasia e em vários momentos colocou de lado a proteção de outras

criaturas (como seu companheiro lobo, que morre logo no início da saga). A tolerância de sua deusa se esgotou com a morte de Niele — uma vez que os elfos são a raça semi-humana mais próxima da natureza.

Mas tudo isso são apenas suposições. Como veremos em edições futuras, Lisandra apresenta poderes que não combinam com druidas normais. Imagino que exista alguma razão secreta para isso.

O que o Paladino pretende, seqüestrando a Rainha dos Dragões Brancos?

Magia, Fadas e Rubis da Virtude

Saudações, Vladislav. Sou o mago Karin Abdgareb, praticante de magias da Água. Como principiante, tenho muitas dúvidas sobre as magias e criaturas de Arton:

***1)** O que são Sprites?*

***2)** Por que a vantagem Telepatia no **Manual 3D&T** custa dois pontos, se não é tão boa assim?*

***3)** O que seu amigo Paladino pretende seqüestrando a Rainha dos Dragões Brancos?*

***4)** Depois de conseguir todos os rubis da sua armadura, o que o Paladino vai fazer?*

***5)** Magias de gelo são feitas com Focus de Água?*

Obrigado por esclarecer as minhas dúvidas. Se tiver alguma missão em que precise de ajuda, você pode me encontrar em um cabana nas encostas das Montanhas Uivantes.

Karim Abdagareb, Muriaé/MG

1) Sprites são simplesmente o povo-fada mais comum de Arton. Em geral são humanóides medindo não mais de 35cm de altura, com delicadas asas de inseto, semelhantes a libélulas ou vespas. Mas essa nomenclatura é completamente caótica, assim como é característico de tudo mais o que envolve esses seres. Mais detalhes sobre elas podem ser encontrados no **Guia de Monstros de Arton.**

2) Telepatia é um pré-requisito para muitas magias de influência e controle da mente. Portanto, não a subestime.

3 e 4) Você certamente não espera que eu revele informações sobre futuras edições de HOLY AVENGER, arruinando a surpresa de milhares de leitores, e ainda atraindo sobre minha pessoa a ira do roteirista!

6) Em geral, magias de gelo são formadas pela união dos Caminhos da Água e da Luz. Gelo é um Caminho Elemental Secundário.

Espadas Bastardas

*Saudações, caro Vladislav. Gostaria de dar parabéns pela revista TORMENTA (original, não?) e pedir ajuda com uma dúvida: como seria uma espada bastarda, de **AD&D**, adaptada para **GURPS?** Simplesmente uma montante que pode ser empunhada com uma ou duas mãos? Se for assim, é possível manejar uma montante "comum" com a perícia Espadas de Duas Mãos, como acontece com a Cimitarra? Acredito que sim, pois se ambas causam o mesmo dano quando usadas só com uma mão, deve ter uma estrutura similar.*

A única diferença que me parece relevante é que talvez uma montante continue tendo alcance de apenas 1 hex, não importando como é empunhada. Quanto a possíveis redutores, a coluna lateral "Armas Improvisadas", na página 75, diz que eles devem ser aplicados apenas a uma improvisação muito tosca (como usar uma besta como clava, por exemplo).

Hmm... acho que banquei o advogado de regras... mas é preciso ser um pouco assim para se jogar GURPS, né?

Mestre Zen, São Bernardo do Campo/SP

Antes prover uma resolusão razoável para sua dúvida, Mestre Zen, cabe fazer uma pequena ressalva. A espada bastarda, arma um tanto comum nos cenários de RPG, seria uma arma pesada, balanceada para o uso tanto com uma quanto com duas mãos — um pouco menor que uma montante e consideravelmente mais larga que uma espada longa, mais longa que uma espada de lâmina larga. Embora seja a espada favorita de muitos, como o meu amigo Katabrok, ela não existiu historicamente.

Espadas bastardas foram introduzidas especificamente no AD&D, e depois se "espalharam" para outros jogos, como uma adaptação do bárbaro clássico de filmes e livros, no melhor estilo Conan. É normalmente difícil compará-la com uma arma real equivalente.

No caso do sistema **GURPS,** a espada bastarda pode ser considerada uma montante que pode ser usada com uma ou duas mãos, exatamente como uma cimitarra. Um personagem pode usá-la com as perícias Espadas de Lâmina Larga e Espadas de Duas Mãos. É curioso também notar que a espada correspondente a montante no **AD&D** (ou "two handed sword" em inglês), em **GURPS** é chamada de "espadão".

Preencha o cupom abaixo ou tire xerox e envie com um cheque nominal à **Trama Editorial Ltda. • Caixa Postal 19113 • CEP: 04505-970 • SP/SP**. Para despesas de correio, para até 8 revistas, acrescente ao total do pedido R$ 4,00 para SP/Interior ou R$ 4,50 para outros Estados. De 9 a 25 revistas, acrescente ao total do pedido R$ 5,50 para SP/Interior ou R$ 6,00 para outros Estados. Para **Holy Avenger Volume 1** (HENC1) acrescente ao total do pedido R$ 2,00 para SP/Interior ou R$ 3,50 para outros Estados. Acima de 15 revistas consulte nossos preços pelo telefone. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3849-2266 • 3849-1159**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio.

Quero receber as edições: ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____, ____ (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

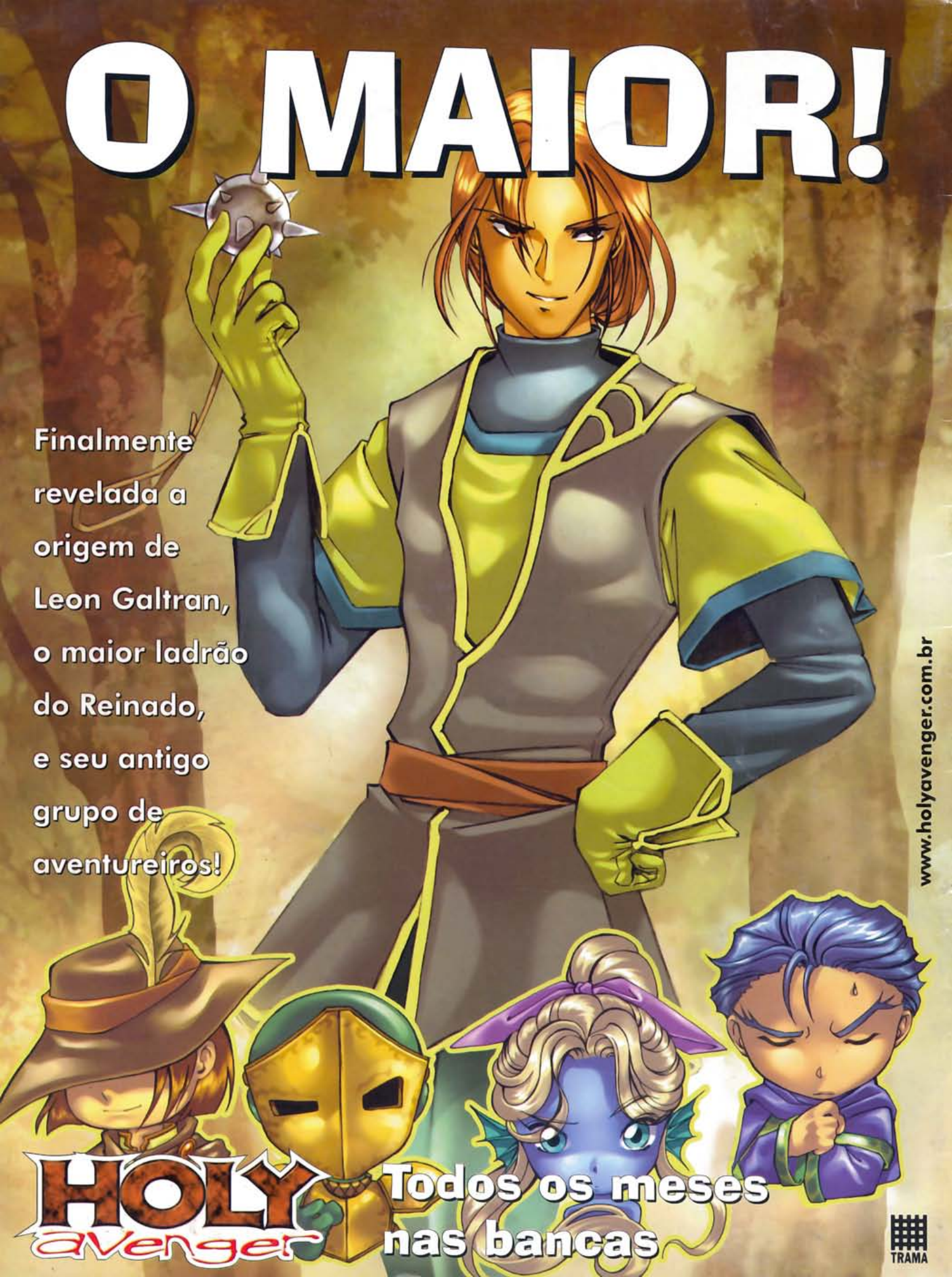
Assinale sua Forma de pagamento/

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ..... / .....


O MAIOR!
Finalmente revelada a origem de Leon Galtran, o maior ladrão do Reinado, e seu antigo grupo de aventureiros!
www.holyavenger.com.br
HOLY avenger
Todos os meses nas bancas
TRAMA